

5/94
CYBERMEDIA
DAS 16-BIT-UND CD-VIDEOSPIELE-MAGAZIN
DM 5,90
MANIAC
OHNE KOMPROMISSE
GROSSES STAR-WARS-GEWINNSPIEL!
Player's Guide
Powertips & coole Karten zu
Young Merlin
Equinox
Skyblazer
55 TESTS!
Streets of Rage 3
Mega Turrican
Joe & Mac 3
Virtua Racing
Wing Commander CD
Alle Spiele für Amiga CD 32 und Atari Jaguar
Dungeons, Schätze und Dämonen
FANTASY-ROLLENSPIELE
Hits & Klassiker - Internationale Serien - Deutschsprachige Abenteuer
© Hudson Soft
Super Metroid: Cyborg-Comeback mit 24 Megabit
Vortex: SFX-Gefecht vom Star-Wing-Erfinder
SUPER NINTENDO GEGENSCHLAG



Hallo, Leute!

Spitze sind wir!

Probier´s doch selber! Jetzt!

DM 99,–

KARSTADT





AUSGEZEICHNET

„Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben ... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt."
Video Games über Tiny Toon Adventures (SNES)

„Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; jede Welt ist anders." „Eine prima Comicmusic ... Massenhaft geniale slapstickartige Effekte ..." „Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten."
Power Play 3 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„Klare Sache: Wer Jump´n Run mag und ein Mega Drive hat, muß sich die Tiny Toons Adventures kaufen."
Video Games 4 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)

„... mit Tiny Toons Adventures haben sie das beste Jump´n Run aller Zeiten herausgebracht ..."
Sega Pro 5 / 93 über Tiny Toon Adventures (Mega-Drive)



Screen Sega Mega-Drive

In geheimen Bonus-Höhlen



Screen SNES

Das Geisterschloß

In über 600.000 Videospielekonsolen geht mit uns der obergeniale Videospielspaß ab. Im Sega Mega Drive und Super NES jetzt für DM 99,–.

In feinster Cartoon-Atmosphäre geht es durch jede Menge abwechslungsreiche Level. Grafisch perfekt! Witzig stark programmiert. Egal wie oft Ihr Eure Konsole mit uns anwerft. In jedem Level findet Ihr immer wieder etwas Neues. Langespielspaß ist eben besser als Langeweile.

Tiny Toon Adventures. Das Jump´n Run der Spitzenklasse. Die Nr. 1 von KONAMI gibt es natürlich auch für das NES und den Gameboy.
Komm doch mal rüber.
Ins nächste Karstadt-Haus.

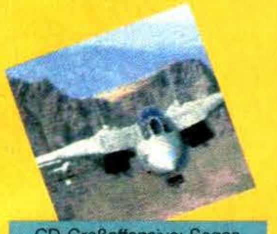
Video Games Classic



KONAMI-Videospiele: Adventure - Action - Fun - Sport gibt´s für Nintendo und SEGA. KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon D-069 / 95 08 12-0, Telefax D-069 / 95 08 12-77

MORE GAMES

Die Welt ist ein Videospiel – und wir von der MAN!AC hängen den ganzen Tag am Joypad. Diesen Eindruck hinterließen die zurückliegenden Wochen auf dem kollektiven Verstand der versammelten Modul-Sachverständigen. Zwar lockte diesmal keine Spiele-Messe oder Softwareshow zum Verlassen des Redaktions-Dungeons, lediglich der Acclaim-Einladung zum aktuellen WWF-Spektakel folgte ein unerschrockener MAN!AC-Abgesandter. Dafür brach eine gewaltige Software-Lawine über uns herein. Alle Titel konnten wir beim besten Willen nicht mehr in die Ausgabe packen. CD-Spiele wie "Twisted" (3DO), Cores Comic-Jump'n'Run "Bubba'n Stix" oder die Weltraumballerei "AX-101" für das Mega CD liefern wir mit ausführlichen Vorstellungen in der nächsten Ausgabe nach. Trotz des Testmarathon blieb uns Zeit, mit Industrie-Insidern zum Thema "100MBit-Modul gegen 600MByte-CD" zu plaudern, die Wertungsgrimassen einer Warp-Verjüngungskur zu unterziehen und mit Oliver Ehrle einen neuen Spieleprofi einzulernen. Oliver ist Musiker, Trash-Cineast und Konsolen-Allrounder. Eigentlich auf Rollen- und Prügelspiele eingeschworen, mußten sowohl der finale "Choplifter"-Gegner, als auch die letzte Wüstenbasis von "Desert Fighter" die Waffen strecken. Innerhalb von 24 Stunden – der MAN!AC-Nachwuchs hat die Feuertaufe bestanden.



CD-Großoffensive: Segas "Tomcat Alley" und andere Scheiben im Test.



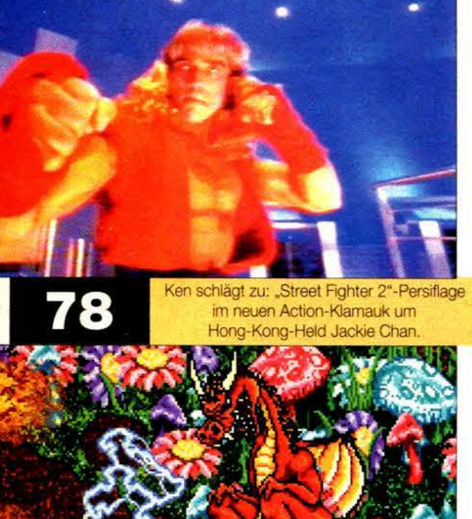
Neue MAN!ACs braucht das Land: Videospielveteran und Anime-Freak Oliver Ehrle.



MAN!AC

8

MAN!AC enthüllt: Was taugen die neuen Spieleknüller mit eingebautem FX-Chip?



78

Ken schlägt zu: „Street Fighter 2"-Persiflage im neuen Action-Klamauk um Hong-Kong-Held Jackie Chan.

110

„Young Merlin" Players Guide: MAN!AC zauberte sich durch alle Ober- und Unterwelten des kniffligen Action-Adventures.



80

Final Fantasy und die Folgen: Alle wichtigen Modul-Rollenspiele im Überblick

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS

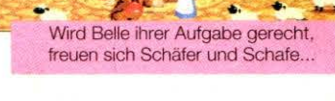
Beauty & The Beast

Aller guten Dinge sind drei: 16-Bit-Spieler erleben Disney´s Zeichentrick-Kunststück demnächst in mannigfaltigen Versionen. Sunsoft legt zwei Mega-Drive-Umsetzungen vor, im Herbst schiebt Hudson die Super-Nintendo-Adaption nach.

Das hat´s noch nicht gegeben: Waren die Videospieler bislang zufrieden, wenn ein geliebter Film oder Spielautomat individuell für beide 16-Bit-Plattformen in Szene gesetzt wurde, hofiert Sunsoft die traditionelle Form von Gleichberechtigung. "Beauty & the Beast" erscheint als Doppel-Whopper fürs Mega Drive: Während die "männliche" Version als Action-Jump´n´Run die Spielewelt bereichert (passender Untertitel: "Roar of the Beast"), stellt sich "Belle´s Quest" für die weibliche Kundschaft als Action-Adventure vor.

Inspiriert von den **"Aladdin"**-Versionen, haben die Sunsoft-Grafiker ein paar Überstunden gemacht. Die Helden bewegen sich zauberhaft animiert durch prachtvoll gezeichnete Hintergrundlandschaften, die mehr Farben vorgaukeln, als das Mega Drive gleichzeitig darstellen kann. Sehr viel Wert wurde auf die Mimik der einzelnen Charaktere gelegt: Vom vorwitzigen Kerzenhalter über tratschende Dorf-Mädels bis zum grimmigen Obermotz werden wir von statischen No-Name-Gesichter verschont.

Das grafisch spektakulärste Mega-Drive-Modul aller Zeiten sorgte im Herbst 93 für Aufsehen. Virgin´s Koproduktion mit Disney zauberte ungewohnt stilvolle Animationen auf unsere Bildschirme und blendete so die Mehrzahl aller Kritiker. Aus einem guten Jump ´n Run wurde plötzlich "Das Spiel des Jahres". MAN!AC ließ sich nicht beirren und spendierte "Aladdin" auf dem Mega Drive eine gerechte Spielspaßwertung von 79 Prozent. Die optisch weniger ansprechende, aber spielerisch minimal bessere Super-Nintendo-Version erhielt 80 Prozent.


Wird Belle ihrer Aufgabe gerecht, freuen sich Schäfer und Schafe...

„Roar of the Beast" knüpft an die Tradition von „Aladdin" an: Die Sunsoft-Produktion überzeugt mit hervorragender Grafik und stilvollen Animationen.

Im Kampf gegen fauchende Brummbären muß das Biest seine Pratzen einsetzen

Dabei wirkt "Roar of the Beast" optisch noch einen Tick überzeugender als das leicht pastellige Adventure-Gegenstück.

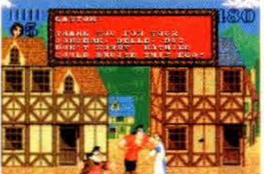
Die männliche Kundschaft identifiziert sich vom Start weg mit dem Biest. Als Zweibeiner bzw. Vierfüßler wehrt Ihr Euch gegen listige Schlangen, tieffliegende Vögel und brummige Bären. Die Feinde werden mit gezielten Pratzen-Schlägen ausgeknockt oder erstarren vor Ehrfurcht, wenn das Biest seinen Urschrei ertönen läßt – leider halten die Stimmbänder nur wenigen Wutausbrüchen stand. In höheren Leveln setzt sich die Jump´n´ Run-Tradition fort,





Alle drei „Beauty & the Beast"-Adaptionen locken mit prächtigen Vor- und Zwischenspännen. Leider wird die Geschichte jeweils in Einzelbildern erzählt, animierte Intros bieten weder die Super Nintendo noch die Mega-Drive-Varianten.

In der Stadt trifft Belle viele Leute, mit denen sie ins Gespräch kommt. Vor unliebsamen Kontakten kann sie sich an den Eingangstüren zu den Häusern verschanzen.


Die Wahl der passenden Worte überzeugt Gaston davon, einen Felsen vor Ort aus dem Weg zu räumen. Geschieht dies, hat Belle den ersten Level fast schon gelöst.

In dem Bücherladen hilft Belle dem Inhaber beim Einräumen der Bücher: Geschicklichkeit ist gefragt.

Einer FÜR Alle



wobei die Geschwindigkeit zugunsten der Eleganz reduziert wurde. Erwartet also keine "Sonic"-Raserei; auch die leicht hektischen Aladdin-Bewegungen macht unser fülliger Hauptdarsteller ungern mit.



...auf einen sprudelnden Brunnen. Auch die Anwohner sind beglückt.

Wer sich auf "Belle´s Quest" einläßt, setzt vornehmlich auf Kopfarbeit. Auf der Suche nach ihrem gefangenen Vater besucht die Titel-Lady ein gemütliches Städtchen, in dem sie auf nette Bewohner trefft. Um das örtliche Puzzle zu lösen, müßt Ihr dem heiß begehrten Dorf-Jüngling nicht nur schöne Augen machen, sondern auch ein vernünftiges Gespräch führen. Findet Ihr die passenden Worte, begleitet Euch Mr. Wunderbar in den nahe gelegenen Wald und räumt einen hinderlichen Felsen aus dem Weg. Im Lauf des Spiels spaziert Belle durch dunkle Wälder, in denen man sich leicht verirren kann, schwingt sich auf ein Pferd oder findet sich in schummrigen Dungeons zurecht. Das Geschehen seht Ihr dabei stets von der Seite; auf Waffen legt Madame im übrigen wenig Wert. Zwar muß auch Belle Geschicklichkeit beweisen, doch zieht sie Ausweichmanöver einem brutalen Schlagabtausch vor.

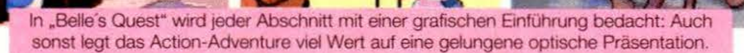
Beide Mega-Drive-Versionen werden noch in der ersten Jahreshälfte in Deutschland erscheinen – und zwar mit deutschen Texten.



Auf der Suche nach ihrem entführten Vater landet Belle schließlich im Schloß des Biestes



In höheren Spielstufen schwingt sich Belle hoch zu Roß: Die Animationen sind wunderschön ausgearbeitet.

In „Belle's Quest" wird jeder Abschnitt mit einer grafischen Einführung bedacht: Auch sonst legt das Action-Adventure viel Wert auf eine gelungene optische Präsentation.



Animationen sind Trumpf: Das Biest kann seine tierische Herkunft nicht verleugnen.

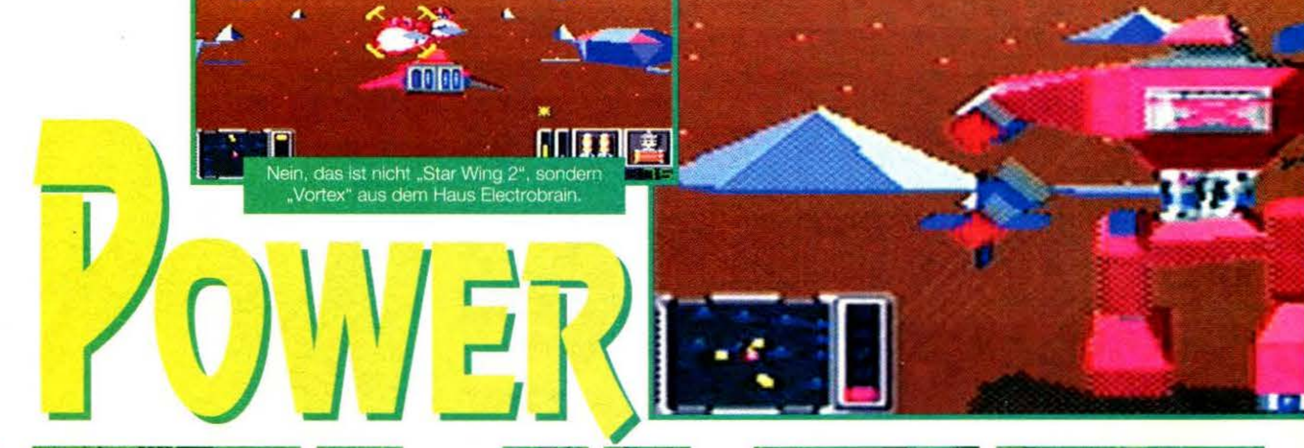


Super-Nintendo-Besitzer müssen sich mit nur einer Film-Adaption begnügen: Hudson Soft tanzt nicht auf zwei Hochzeiten, sondern konzentriert sich ganz auf ihre einzigartige Umsetzung. Spielerisch ähnelt sie eher Sunsofts Action-Version: Der Spieler schlüpft in die Rolle des Biestes und kämpft sich seinen Weg durch scrollende Plattform-Levels. Gelegentlich eingestreute Rätsel sorgen dabei für Abwechslung. Grafisch setzen auch die Hudson-Designer auf anmutige Spielfiguren: Trotz aller Kraft, die der tierische Held ausstrahlt, kommt die Eleganz nicht zu kurz. Unsere Bilder stammen übrigens von einer frühen US-Version, an der noch fleißig gearbeitet wird. In Deutschland wird „Beauty & the Beast" wahrscheinlich im Spätsommer erscheinen. Ein Preview folgt.



Das Biest hat derart scharfe Krallen, daß es sogar senkrechte Wände erklimmt.

Achtet auf den Kerzenhalter: Er weist Euch (meist) den richtigen Weg und bewahrt Euch vor Sackgassen.



Nein, das ist nicht „Star Wing 2", sondern „Vortex" aus dem Haus Electrobrain.

POWER CHIPS

Im Lauf des Jahres könnte Sega eine Art Interface-Cartridge fürs Mega Drive veröffentlichen, die nur den SVP-Chip enthält. Somit wäre es möglich, weitere Mega-Drive-Spiele mit SVP-Power zu einem normalen Preis anzubieten. Ob der SVP-Adapter kommt und wie teuer er ist, steht noch nicht fest.

Die Videospiel-Anbieter rüsten auf: Immer mehr Hersteller leisten sich teure Zusatzprozessoren, um ihre 16-Bit-Module aufzupeppen. MAN!AC verrät, welche Entwickler uns noch dieses Jahr mit Hi-Tech-Chips überraschen.

Um die technischen Grenzen bestehender Hardware zu sprengen, hat Nintendo 1992 ins Zauberkästchen gegriffen: In Zusammenarbeit mit Argonaut Software (siehe Interview mit Firmenchef Jez San in der MAN!AC 2/94) wurde ein Chip entwickelt, der die 3-D-Fähigkeiten des Super Nintendos dramatisch steigert. Auf dieser Basis entstand das brillante „Star Wing", bis heute eines der drei besten Spiele für Nintendos 16-Bit-Konsole. Die Idee „Wir packen einen Zusatzchip ins Modul!" gefiel auch Sega und wenig später begann die Arbeit an dem hauseigenen „SVP"-Chip (**Sega Virtual Processor**). Mit „Virtua Racing" erleben Mega-Drive-Besitzer heute ein faszinierendes Rennspiel, das ohne diesen Chip nie und nimmer realisierbar gewesen wäre.

Die Kehrseite der Medaille sind jedoch die Kosten. Nintendo gelang es zwar, ihr „Star Wing" zu einem fairen Preis anzubieten, doch Fremdhersteller kamen bislang nicht in den Genuß des



Stunt Race FX

Nintendos zweites FX-Spiel ist schon seit Monaten überfällig. Die Rennsimulation hat jedoch einiges an Verspätung eingefahren und wird nicht vor Sommer veröffentlicht. Dafür premiert in dem 8-MBit-Modul die zweite FX-Generation. Die Argonaut-Entwicklung (mit kreativer Unterstützung von Nintendos Shigeru Miyamoto, dem geistigen Vater von „Mario", „Zelda" und „Star Wing") ist kein „ernstes" Rennspiel: Wenn ein überdimensionaler Buggy mit Comic-Touch durch die Straßen kurvt, hat dies nichts mit Formel-1-Stress zu tun. Anders als Segas „Virtua Racing" lebt „Stunt Race FX" von optischen und spielerischen Gags. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus mit horizontal geteiltem Bildschirm wurde gedacht.

Bei „Stunt Race FX" wählt Ihr aus drei Rennwägen und vier unterschiedlichen Strecken

Wing Commander 2

Electronic Arts hat bislang mehr Mega-Drive-Spiele als irgendein anderer Fremdhersteller entwickelt. Mit „Wing Commander 2" wagen sich die Kalifornier auf technisches Neuland: Ein von Origin (eine hundertprozentige Tochter von EA) entwickelter Zusatzchip (Codename „ASIC") beschleunigt die Berechnung von Polygonen und kommt dem 3-D-Weltraumkampfspiel sicher entgegen. Wie gut der Power-Chip schließlich sein wird, läßt sich heute noch nicht sagen, da mit Hochdruck an Spiel und Prozessor gearbeitet wird. Als Veröffentlichungstermin ist der Herbst anvisiert.

Powerslide

Der englische Entwickler Elite Systems produziert seit 1984 Computer- und Videospiele. Nach Super-Nintendo-Titeln wie „Dragon's Lair"



Jede Menge Polygone: Auch das zweite FX-Modul fürs Super Nintendo ist ein Weltraum-Actionspiel.

Je nach Level verwandelt sich der Roboter in verschiedene Vehikel





Zu Land, zu Wasser und in der Luft: Der Roboter verteidigt das Deoberan-System ohne Kompromisse.



Links unten auf dem Bild zeigt ein Radar an, aus welcher Richtung sich die Aliens nähern.

Polygon-Beschleunigers – wer kann sich schon ein Modul für 180 Mark leisten? Sega hat sich mit dieser Frage anscheinend nicht beschäftigt und präsentiert Ihr (technisch und spielerisch faszinierendes) „Virtua Racing" zum Preis von knapp 200 Mark.

Dieses Jahr wird sich jedoch in Sachen Power-Chips einiges tun. Nintendo und Argonaut stellen nicht nur eine verbesserte Version ihres FX-Chips vor, auch einige mutige Fremdanbieter arbeiten an Super-Nintendo-Spielen mit Zusatzchip. Der US-Entwickler Electrobrain scheut das finanzielle Risiko nicht und läßt sich vom FX-Erfinder Argonaut Software ein Actionspiel maßschneidern. Damit das Modul bezahlbar bleibt, müssen die Programmierer bei „Vortex" mit nur vier MBit auskommen. In dem Weltraum-Epos lehren Barbaren aus der Aki-Do-Galaxy den rechtschaffenen Bürgern des Deoberan-Systems das Fürchten. Als fortschrittlicher Roboter werdet Ihr den Invasionstruppen entgegengeschickt: Mr. Robot verfügt über starke Angriffswaffen und ein robustes Outfit und kann in verschiedene Objekte mutieren. Solltet Ihr vor Jahren mit den Plastik-Kumpanen „Transformers" gespielt haben, ist Euch das Konzept sonnenklar. Je nach Level bzw. Landschaftsumgebung transformiert unser Polygon-Roboter in einen Walker oder rauscht als Abfangjäger hauchdünn über Planetenoberflächen. Sechs unterschiedlich gestaltete Spielstufen mit individuellen Feinden warten auf den „Vortex"-Protagonisten. Selbstredend hat Argonaut an Extrawaffen gedacht: Zielsuchende Raketen, Laserfeuer und Plasmabomben unterstützen Euch im Kampf gegen das Böse.

Damit Ihr einzelner Missionen nicht überdrüssig werdet, belohnen Paßwörter Eure Joypad-Erfolge. Leider steht bislang nicht fest, ob „Vortex" offiziell in Deutschland erscheint. Der US-Import sollte jedenfalls ab Mai erhältlich sein.

Technische Daten

	Super FX	Super FX 2	SVP
Kommandostruktur	RISC	RISC	DSP
Taktfrequenz	10 MHz	21 MHz	23 MHz
Polygone pro Sekunde	100-120 (16 Farben)	300-500 (16 Farben)	300-500 (16 Farben)
Bus-Bandbreite	16 Bit intern, 8 Bit extern	16 Bit intern, 8 Bit extern	16 Bit intern, 16 Bit extern
verwendet in	Star Wing	Stunt Race FX, Star Wing 2, Powerslide, Dirt Racer Vortex	Virtua Racing







Work in progress: Erste Grafik-Demos von „Powerslide" sind noch wenig aussagekräftig.

und „Striker" stellen sie mit „Powerslide" erstmals ein FX-Spiel vor: Anders als „Stunt Race FX" setzt diese Rennsimulation auf realistisches Ambiente. Auto-Freak und Programmierer Richard Franklish hat sich zum Ziel gesetzt, die Fahreigenschaften echter Fahrzeuge auf sein Spiel zu übertragen. Insbesondere die Steuerung seiner Polygon-Flitzer läßt ihm keine Ruhe: Wer auf pures Gas geben steht, Bremsen nur ungern einsetzt und von Gangschaltung sowieso nichts hält, dem wird bei „Powerslide" schnell der Keilriemen reißen. Ein bis zwei Pixel-Piloten dürfen wahrscheinlich im Herbst vor dem Joypad Platz nehmen.

Dirt Racer

SN Wenn schon, denn schon: Neben „Powerslide" werkelt Elite bereits an einem zweiten FX-Spiel, das jedoch bis 1995 auf sich warten läßt. Grafisch erinnert „Dirt Racer" an „Powerslide", setzt aber andere Prioritäten im Spieldesign. Statt lebensnaher Simulation zählen Off-Road-Vergnügen und High-Speed-Action. Die Autos beschleunigen superschnell, sind kaum kaputt zu bekommen und lassen sich wesentlich einfacher steuern als die Kollegen in „Powerslide". Erneut dürfen zwei Spieler dank Split-Screen-Modus gegeneinander antreten.

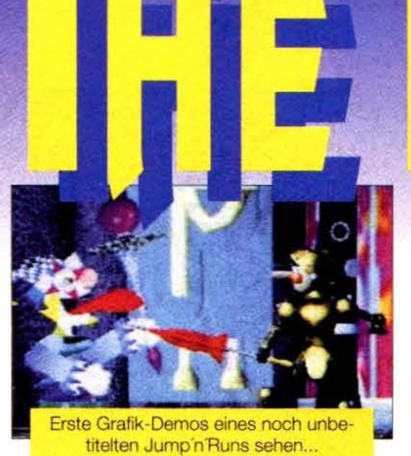
Star Wing 2

SN Die Fortsetzung der ultimativen „Star Wars"-Hommage wird frühestens zu Weihnachten '94 erwartet. Fest steht bislang nur, daß Argonaut Software (Programmierung) und Shigeru Miyamoto (Design) für das Projekt verantwortlich zeichnen. Neu ist ein Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen.

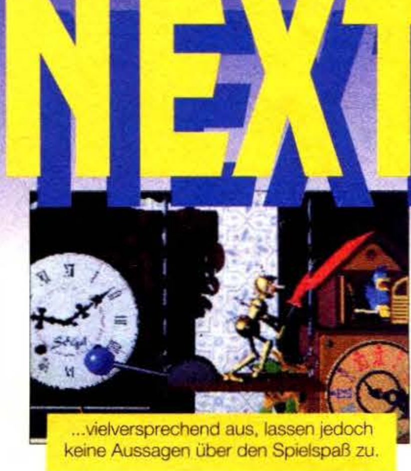
MARS MACHT MOBIL

SEGA: THE NEXT

Der Saturn hat Sendepause, dafür geben Mars und Jupiter auf Kollisionskurs mit dem Planeten der Videospieler: Segas 32-Bit-Revolution steht noch in diesem Jahr in Eurem Wohnzimmer.



Erste Grafik-Demos eines noch unbetitelten Jump'n'Runs sehen...



...vielversprechend aus, lassen jedoch keine Aussagen über den Spielspaß zu.



Sega macht ernst: Hörte man bislang nur Gerüchte über den Saturn, greift der Videospielehersteller im Herbst 94 zu anderen Sternen. So erscheint in Europa und den USA pünktlich zum Weihnachtsgeschäft die 32-Bit-Konsole Jupiter. Dabei ist der Jupiter nichts anderes als der Saturn ohne CD-ROM und etwas weniger RAM-Speicher. Neben Nintendo (siehe rechts) verzichtet auch Sega zunächst auf CDs.

TECHNISCHE DATEN

	Mars (Mega Drive 32)/Jupiter	Saturn
Speichermedium	Module	CDs und Module
Hauptprozessor	2xHitachi SH2 32 Bit RISC-Chip	
Taktfrequenz	27 MHz (50 MIPS)	
Co-Prozesssoren	Hitachi SH1, 24 Bit DSP, 68000, Video Prozessor	
RAM-Speicher	16 MBit	über 30 MBit
Farbpalette	16,7 Millionen	
Special FX	Zooming, Rotation, Scrolling, Texture-Mapping, Gouraud Shading	
3-D-Grafik	900.000 Polygone pro Sekunde	
Sound	16 Bit 68EC000	
	PCM: 32 Kanäle, FM: 8 Kanäle	
Zirka-Preise	Mars (Mega Drive 32): 400 Mark Jupiter: 500 Mark	900 Mark

PROJECT REALITY

Die Würfel sind gefallen: Nachdem wir im letzten halben Jahr gerätselt hatten, welches Speichermedium Nintendo für ihre 64-Bit-Konsole wählen wird, hat sich der Japan-Gigant nun auf Module festgelegt. Zu dieser Entscheidung führten wohl zwei Überlegungen: Erstens ist ein schnelles CD-ROM immer noch zu teuer. Double-Speed-Laufwerke, wie sie für PCs erhältlich sind und im 3DO ihren Dienst verrichten, lassen nicht immer den von Modulen gewohnt rasanten Spielfluß zu. Ladezeiten sorgen für unnötigen Ärger. Ein Triple- oder Quadro-Speed-Laufwerk, das mit den Datenmengen gut Schritt halten könnte, würde die Konsole dramatisch verteuern. Der anvisierte Preis von unter 500 Mark könnte so nicht gehalten werden. Außerdem fürchtet Nintendo bei CDs um das Produktionsvorrecht. Bislang ist es so, daß Nintendo über 95 Prozent aller Module der offiziellen Fremdhersteller fertigt – und dabei gut verdient. CDs könnte dagegen jede Kleinstfirma selber produzieren...

Um den gestiegenen Bedarf an Digi-Sound und Live-Video-Optiken zu befriedigen, lockt Nintendo mit der Ankündigung, daß für ihr Project Reality 100 MBit-Module zu Preisen von aktuellen 16 MBit-Cartridges angeboten werden.

Neu im Planeten-Karussell tummelt sich der Mars. Das preiswerteste 32-Bit-Grundgerät ist mit der Jupiter Hardware-technisch identisch, kann aber nicht eigenständig arbeiten, da es als Aufsatz fürs Mega Drive konzipiert ist. Ja, Ihr habt richtig gehört: Mega Drive plus Mars ergibt Jupiter. Im Handel ist der Mars jedoch unter einer anderen Bezeichnung zu finden: Sega bietet den 32-Bit-Booster als „Mega Drive 32" für weniger als 400 Mark an. Die Frage ist nur, ob der fachunkundige Verkäufer bei diesem Zahlenspiel noch durchblickt: Erst gab´s Mega Drive, dann Mega Drive 2, jetzt Mega Drive 32...

Sei´s drum: Als Herzstück verrichten im Mars (bzw. Jupiter bzw. Mega Drive 32)

MUT ZUM MODUL? KOMMENTARE



KONAMI (DEUTSCHLAND)
KLAUS-PETER KUSCHKE
MARKETING- UND VERTRIEBSLEITER

Aus Gründen des Kopierschutzes kann ich die Entscheidung begrüßen. Als Nachteil sehe ich den hohen Produktionskostenanteil und die Kapazitätsbeschränkung bei Modulen. Für Konami bedeutet es weiterhin, daß der Produktionsvorlauf von drei bis vier Monaten ein erhebliches Lagerrisiko darstellt. Ich bin allerdings sicher, daß „das Modul" nicht der Weisheit letzter Schluß von Nintendo und Sega sein wird. 3DO und Sony PS-X zielen auf eine völlig andere Zielgruppe von Anwendern. Diese Hardware wird aus meiner Sicht tatsächlich „interaktiv" und „multimedial" sein. Das Add-on-Konzept „Mega Drive 32" kann nur als Zwischenlösung für einen begrenzten Zeitraum gelten.



HUDSON SOFT EUROPE
ANDREAS VON GLISZCZYNSKI
MANAGER SALES & PROMOTION

Um es schon vorweg zu sagen: Die Zukunft der Videospiele wird (hoffentlich) durch die CD als Speichermedium bestimmt. Computer- und Videospiele werden immer komplexer und aufwendiger. Gerade für Grafik, Animationen und Musik wird zukünftig immer mehr Speicherplatz benötigt. Selbst ein Modul mit mehr als 100 MBit Speicherkapazität würde im Vergleich zu einee CD die Programmierer und Software-Firmen immer wieder zwingen, Abstriche beim Umfang und der Qualität eines Spiels zu machen. Ein anderes wichtiges ARgument für die CD sind die geringeren Produktionskosten. Man sollte jedoch nicht meinen, daß die Software-Hersteller dadurch ihre Profite in unvorstellbarem Maße erhöhen. Die aufwendige Entwicklung von CD-ROM-Software ist natürlich viel kostenintensiver. Auf jeden Fall wird auch der Kunde von der CD-ROM-Technologie profitieren. Er bekommt mehr und hochwertigere Software für sein Geld.

Der Grund, warum sich einige große Hardware-Firmen im Spielebereich noch nicht für die CD-ROM als Speichermedium entschieden habne, dürfte weniger den technischen Möglichkeiten als vielmehr in der einfachen Kopierbarkeit der Spiele liegen. Nach England dürften im Jahr 1992 ca. 700.000 CD-Schwarz-Importe (Audio CDs) eingeführt worden sein. Die Zahl der CD-Kopierwerke in Taiwan hat sich in den vergangenen Jahren ständig stark erhöht. Ich gehe jedoch davon aus, daß in den Laboratorien der Hardware-Hersteller schon an der kopiersicheren CD gearbeitet wird.

Gerade im Bereich der Spiele und Unterhaltungselektronik wird sich nur die Firma durchsetzen können, die eine hochentwickelte Harwdare zu einem günstigen Preis anbieten kann. Nicht zuletzt entscheidet ja auch die Verfügbarkeit von sehr guter Software über den Erfolg der entsprechenden Hardware.



SONY ELECTRONIC PUBLISHING
JO HEINRICH
BRAND MANAGER

Die neue Konsolengeneration wird sich durch höhere Grafikauflösung, über 16 Millionen Farben, echtem Digital-Sound und der dafür nötigen Rechenpower von den heutigen Geräten unterscheiden. Damit wird sich auch der Speicherbedarf der Spiele vervielfachen. So verschlingt eine einzige Grafikseite (beispielsweise ein Titelbild) ohne Animation in True Color/Hi-Res bereits 10 MBit, 60 Sekunden Digital-Sound sogar mehr als 40 MBit Speicher. Nur die CD mit mehr als 4000 MBit kann diese Datenmengen zur Verfügung stellen. Die 100 MBit-Module, die von Nintendo und Sega angekündigt wurden, reichen mal gerade für zwei Standbilder mit zwei Minuten Musik – ein bißchen wenig für die nächste Generation der Videospielunterhaltung.

Generation

3-D-Action: Beeindruckendes zum Thema Polygone und Texture Mapping.

„Virtua Soccer" zählt zu Segas ersten 32-Bit-Spielen für zu Hause

zwei Hitachi SH2 32-Bit-RISC-Chips ihre Dienste, die mit 27 MHz getaktet sind. Genügend RAM-Speicher und True-Colour-Grafik mit 16,7 Millionen Farbabstufungen verstehen sich heutzutage von selbst. In Anbetracht der restlichen Prozessoren, die Sega ihrer neuen Konsolen-Generation spendiert hat, dürfen wir uns auf beinahe pixel-identische Adaptionen aktueller Sega-Spielautomaten freuen. Wenn alles klappt, erscheinen mit „Virtua Fighter" und „Virtua Racing" zwei der heißesten 3-D-Titel pünktlich zum Verkaufsstart des Mars. Weiterhin werkelt Sega momentan an „Virtua Soccer", dem dritten Spiel der „Virtua"-Reihe. Zu den ersten Firmen, die Sega mit Entwicklungsunterlagen versorgt hat, zählt der „Silpheed"-Hersteller Game Arts. Man munkelt, daß die Japaner an einem ähnlichen Spiel für den Mars arbeiten. Nur bestehen die Hintergrundoptiken nicht aus vorberechneter, sondern in Echtzeit realisierter 3-D-Grafik. Als zweites Projekt hat sich Game Arts ein Rollenspiel vorgenommen: Titel unbekannt. Sega selbst bastelt neben der „Virtua"-Trilogie an der Umsetzung des „Sonic"-Automaten und stellt je ein Action- und Ballerspiel in Aussicht. Spätestens 1995 landet auch „Daytona", das neueste Arcade-Rennspiel von Sega, im Modulschacht der Mars- bzw. Jupiter-Konsolen. Insgesamt sind rund fünfzig Programme in der Entwicklung, allein dreißig stammen von Sega. Kosten werden die 32-Bit-Spiele etwa soviel wie aktuelle Module.

CD-ROM: Die Herausforderer

Bei der Sony-Konsole besteht kein Zweifel, daß sie mit CDs arbeiten wird. Auch der Veröffentlichungstermin wurde nicht angetastet. Sony-Offizielle bestätigen, daß PS-X noch in diesem Jahr auf den Makrt kommt. Weiterhin gilt als sicher, daß die technischen Fähigkeiten des Sony-Systems zumindest die Leistungsdaten von Mars und Jupiter übertreffen. Hauptantreiber ist ein 32-Bit-RISC-Chip (R3000A) mit einer Taktfrequenz von 33 MHz. Diverse Zusatzprozessoren sorgen für die nötige Unterstützung in Sachen Grafik und Sound. Die Mehrzahl japanischer und amerikanischer Entwickler glaubt an den Erfolg von PS-X und akzeptiert Sony neben Nintendo und Sega als „Major Player".

3DO und CD-I schielen Richtung Multimedia. Das CD-I wird dank der Digital-Video-Cartridge einen Aufschwung erleben, die Zukunft des 3DO ist noch unsicher. Zumindest stimmt die Preissenkung auf knapp 500 US-Dollar freudig.

Super Game Boy

In den USA wird im Juni eine Hardware-Erweiterung für das Super Nintendo erscheinen, mit der Ihr Game-Boy-Module auf Nintendos 16-Bit-Konsole abspielen könnt. Der „Super Game Boy" kostet knapp 60 US-Dollar (etwa 100 Mark) und stellt die Schwarz-Weiß-Optiken vierfarbig auf Eurem Fernseher bzw. Monitor dar. Nichts, was den Durchschnittsspieler in Entzückung versetzt, für engagierte Freaks jedoch eine willkommene Möglichkeit, High-End-Titel wie „Link's Awakening" oder die „Super Mario Land"-Serie in vernünftiger Größe zu genießen.

MD + Mars + Mega-CD?

Theoretisch ist es möglich, Mega Drive und Mars mit dem Mega-CD zu koppeln. Mit diesem Trick hätte man die CD als Speichermedium für den Jupiter herbeigezaubert. Ob diese Rechnung aufgeht, wird sich wohl erst Ende des Jahres klären. Noch ist kein CD-Spiel für das abenteuerliche Hardware-Trio angekündigt.

Von Industrie-Vertretern zum Thema „Modul oder CD"



Virgin Interactive Entertainment
Martin Spieß
Marketing Manager

Virgin wird sich in nächster Zeit auf kein bestimmtes Speichermedium einstellen. Wir produzieren solange Module, wie sie ein am Markt relevantes Medium darstellen. Dies ist abhängig von Sega und Nintendo, die verständlicherweise nicht auf das finanziell lukrative Produktionsmonopol der Cartridges verzichten wollen. Ich denke aber, daß sich dies binnen kürzester Zeit, bedingt durch den Konkurrenzdruck von z.B. Sony und einem Bedarf an erheblich größeren Speichermengen für u.a. Full Motion Video, realere Grafiken und CD-Musik ändern wird.

Der Endverbraucher erwartet heutzutage, daß gerade bei einem Lizenzprodukt auch ein "der Lizenz würdiges" Spiel entsteht. Wir haben mit unserem Projekt "Demolition Man" bewiesen, daß dies möglich ist. Um die für das Spiel gefilmten Sequenzen möglichst realistisch wiederzugeben, kommt eigentlich nur die CD in Frage. Tatsache ist, daß in Zukunft immer aufwendiger produziert wird. Mit 3D-Studio und SGI-Workstations entwickelte Grafiken sind heute, zumindest bei Computerspielen, fast schon Standard. Auch Filmsequenzen werden immer häufiger verwendet. Cartridges sind schon jetzt kaum in der Lage, die neuen Programme zu fassen. Sobald auch die Hardware-Hersteller dies einsehen und die Ladezeiten in den Griff bekommen, steht der "digitalen Zukunft" nichts mehr im Weg. Langfristig wird sich kein Hersteller der CD verweigern können.

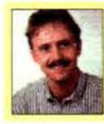
Selbstverständlich sind auch die Fertigungskosten einer CD erheblich niedriger als die eines Moduls. Ausgeglichen wird dies allerdings durch die erheblich höheren Produktionskosten (Schauspieler, 3D-Grafiken, Soundtrack).

Wir wissen nicht, welche Systeme sich durchsetzen werden, glauben aber, daß Booster-Konzepte à la "Mega Drive 32" die ohnehin schon beträchtliche Verwirrung des Endverbrauchers nur noch steigern werden. Die Händler und Verbraucher sollten nicht mit derartigen, extrem teuren Spielereien hinters Licht geführt werden, denn das wird sich langfristig rächen.

Nintendo of Europe
Werner Rudolph
Manager Advertising & PR

Es handelt sich bei uns nicht um eine „Rückbesinnung" auf Module, sondern um die weitere konsequente Umsetzung unserer Strategie, die sich am Kerninteresse der Videospieler orientiert: Optimaler Spielspaß.

Um Videospiele zu entwickeln, die diesem Anspruch gerecht werden, braucht man ein System, das neben hoher Speicherkapazität auch schnellen Zugriff bzw. Interaktion erlaubt. Hier war und ist zur Zeit die Schwachstelle bei den CD-Systemen, so interessant sie für andere Anwendungszwecke auch sind. Die Reaktionen der Verbraucher und die sehr moderate Durchsetzung dieser Systeme bestätigen unsere Entscheidung. Nintendo wird natürlich auch die CD-ROM-Technik weiter beobachten. Die technischen Voraussetzungen für eine eventuelle spätere CD-ROM-Zusatzerweiterung sind bei „Project Reality" gegeben. Nutzen werden wir sie, wenn es wirklich sinnvoll ist.



Electronic Arts Deutschland
Wolfram von Eichborn
Geschäftsführer

Der Absatz von CD-ROM-Laufwerken für PCs und Mega-Drive-Konsolen steigt überproportional an. Ein sicheres Zeichen dafür, daß CD-ROM den Durchbruch als Trägermedium der Zukunft geschafft hat.

Um so unverständlicher, daß Sega und Nintendo wieder auf das Modul setzen. Electronic Arts wird zwar auch 94/95 neue Cartridge-Produkte für Mega Drive und Super Nintendo veröffentlichen, doch der Anteil von Mega-CD-Neuerscheinungen wird sich dabei erhöhen, da die Absatzmengen unserer drei bereits erhältlichen Mega-CDs sehr zufriedenstellend sind.

Ein Schwerpunkt in der Veröffentlichungspolitik ist das 3DO. Auch wenn sich die Einführung von weiteren CD-ROM-Plattformen abzeichnet, bekennt sich Electronic Arts zum neuen Gerät von Trip Hawkins, durch das der Verbraucher in den Genuß der nächsten Generation von Unterhaltungssoftware kommt.

SUPER M

Multifunktions-Cyborg Samus meldet sich zum 16-Bit-Einsatz: Der legendäre NES-Held ist auf den Planeten Zebes zurückgekehrt und sichtet die Überreste seines Intimfeindes Mother Brain. Dabei entdeckt er nichts Gutes...

Cyborg Samus hatte im Kampf gegen Mother Brain ein verwinkeltes Labyrinth aus Kammern und Gängen zu durchforsten. Der Spannungsbogen war brillant aufgebaut: Nachdem der Spieler den finalen Fight gegen Mother Brain gewonnen hatte, funkelte nicht etwa „The End" auf dem Bildschirm. Stattdessen wurde der Held aufgefordert, einen steilen Schacht an die Planetenoberfläche hochzusteigen. Und zwar im Eiltempo, denn die gesamten Katakomben brachen zusammen...

Als das NES 1988 in Deutschland debütiert, sorgen nicht nur "Mario"- und "Link"-Abenteuer für phänomenale Kritiken in der Fachpresse. Fast gleichzeitig erscheinen zwei Action-Adventures, die etwa vier Jahre später auch als Game-Boy-Updates in den Handel kommen. Modul-Profis wissen, daß wir von den Spielen "Kid Icarus" und "Metroid" sprechen. Während unser beflügelter Freund zur Zeit nur geringe Aussichten auf ein 16-Bit-Revival hat, erwarten wir "Super Metroid" in wenigen Monaten als offiziellen 24-MBit-Koloß im Modulschacht deutscher Super Nintendos.

Sag niemals nie: Als Samus seiner Zeit das teuflische Mother Brain vom Bildschirm fegte, schien die Gefahr durch die Metroids gebannt. Was uns das NES-Spiel allerdings vorenthielt, war die Tatsache, daß Samus kurz nach dem Endkampf auf eine "Metroid"-Larve stieß. Anstatt dieses Überbleibsel endgültig zu vernichten, erwachten in dem weiblichen Cyborg mütterliche Instinkte und er schleppte die Larve zur nächsten Raumstation. Die ansässigen Wissenschaftler waren entzückt und faßten sogleich den Plan, die Fähigkeiten der Metroids für die Menschheit zu erforschen. Wer "Aliens" gesehen hat, kennt die Konsequenzen: Die Metroids machen mobil und fallen über ihre Wohltäter her. Immerhin gelingt es den Weltraum-Siedlern, in letzter Minute ein Notsignal zu senden, das den tapferen Weltraumkrieger Samus wenig später erreicht.

An dieser Stelle greift Ihr in das spannende Geschehen ein – es folgt ein Prolog: Als Samus andockt, ist nicht mehr viel zu retten, und er muß durch die unterirdischen Labyrinthe des explodierenden Planeten entkommen. Das Schicksal sieht vor, daß er wenig später auf dem Trabanten Zebes landet, wo das eigentliche Abenteuer beginnt. Erneut hat der Cyborg ein gigantisches Untergrund-Labyrinth vor sich, das er Abschnitt für Abschnitt erkundet.

In diesem Geheimraum lagern durchschlagkräftige Raketen

Wie schon beim Metroid-Erstling scrollt der Bildschirm tapfer in alle Richtungen. Samus leidet zunächst unter akutem Energiemangel und muß sich nur auf einen schwachen Laser verlassen. Um seine Bewaffnung drastisch zu verbessern, hält er nach mächtigen Kristall-Bällen Ausschau. In diesen Behältern schlummern nicht nur effektivere Handfeuerwaffen, auch die restliche Ausrüstung von Samus wird aufgewertet. Ein neuer Kampfpanzer vermindert den Energieabzug, Sprungstiefel lassen ihn hohe Mauern erklimmen, Bomben und Raketen ergänzen sein Verteidigungsarsenal.

Um auch niedrige Gänge zu durchqueren, kann sich Samus zu einer Kugel zusammenkauern – ähnlich wie sein Kollege "Turrican". Abgesehen davon haben die beiden Actionspiele nicht viel gemein: Während die deutsche Produktion auf Non-Stop-Gemetzel setzt, überzeugt "Super Metroid" mit einer faszinierenden Mixtur aus kniffligen Puzzles und beinharter Action.

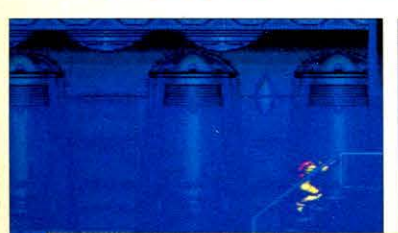
Wenn Ihr einen Feind erledigt, läßt dieser nicht selten ein Präsent zurück. Meist freut sich Euer Energie- oder Raketen-Vorrat über die Fundsachen. Habt Ihr einen Abschnitt von Aliens







Auf Eurem Weg könnt Ihr durch Geheimgänge in Höhlen gelangen, in denen eine Steinstatue steht. Hier erhaltet Ihr Extras.









Als Samus auf der Raumstation eintrifft, ist sie bereits verlassen. Er kämpft sich bis zur Larve vor und muß nach aussichtslosem Kampf gegen eine außerirdische Fledermaus feststellen, daß er am Beginn eines neuen „Metroid"-Abenteuers steht. Bevor dies allerdings in Fahrt kommt, sollte sich der Cyborg beeilen, die Raumstation rechtzeitig zu verlassen – dummerweise wurde nämlich die Selbstzerstörung aktiviert.

ETROID

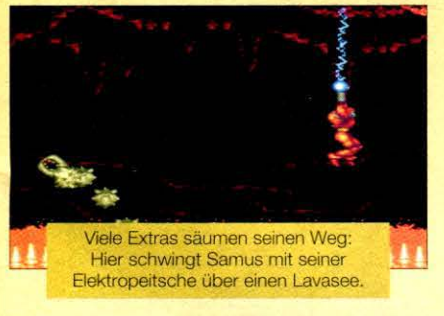


Dank den zuvor aufgesammelten Raketen gibt der Obermotz schnell auf: Zielt auf seinen Kopf und eine Handvoll gut plazierte Treffer reichen.





Vor Spielbeginn wird im Vorspann erklärt, was bislang geschah, und wieso Samus wieder auf die Reise gehen muß.



Viele Extras säumen seinen Weg: Hier schwingt Samus mit seiner Elektropeitsche über einen Lavasee.

gesäubert, belästigen Euch diese Feinde vorerst nicht mehr. Betretet Ihr allerdings ein anderes Szenario (meist durch eine Türe getrennt) und geht wieder zurück, sind die lästigen Bösewichte wieder auferstanden. Dies kann zwar nerven, sorgt allerdings dafür, daß Ihr jederzeit Energie und Extras "nachladen" könnt. Dafür haben die Designer zwar auch spezielle Kammern eingerichtet,



Wenn Ihr einen Teil des Höhlensystems erforscht habt,sucht Ihr nach dem Zentralcomputer...



...in diesem Raum erhält Samus Zugriff auf die komplette Landkarte von „Crateria".

doch müßt Ihr diese erst einmal finden. Das gleiche gilt für Räume, in denen Ihr den Spielstand auf Batterie speichert, oder Zugriff auf die komplette Landkarte einer Zone erhaltet.

Die Super-Nintendo-Version knüpft an die Tradition des Originals an – wer die triste Grafik auf dem NES akzeptiert hatte, erlebte eines des packendsten Science-fiction-Abenteuer. Die Optik läßt auch auf Nintendos 16-Bitter Wünsche offen, wenngleich einige Szenen und Effekte sehr schön inszeniert wurden.

Dafür begeistert die Aliens-Hommage mit anderen Tugenden: Von der ersten bis zur letzten Minute zieht Euch "Super Metroid" in seinen Bann und erzeugt eine prickelnde Atmosphäre. So begleitet nicht etwa eine lieblos komponierte Melodie die Bildschirm-Aktionen, der Soundtrack geht bedingungslos auf die jeweilige Spielsituation ein, sorgt für Herzklopfen und viele Überraschungsmomente. Der Spieler wird zunächst konsequent von Punkt A nach Punkt B geschickt und lernt dabei die Spielmechanik kennen und schätzen. Außerdem rüstet Ihr den Cyborg gleich mit den nötigsten Materialien aus. Erst nach gut einer halben Stunde wird Euch gestattet, die Labyrinthe auf eigene Faust zu erkunden. Angesichts des gewaltigen Speicherplatzes von 24 MBit dürfte klar sein, daß dieses Vorhaben eine ganze Menge Zeit in Anspruch nimmt. Freut Euch auf eines der intelligentesten und fortschrittlichsten Videospiele der letzten Zeit. Die deutsche Version von „Super Metroid" wird aber vermutlich nicht vor Mitte des Jahres erscheinen.

Erhältlich bei Game Express, München, Tel. 089/5438088



Energietore trennen die verschiedenen Zonen ab. Um sie zu öffnen, müßt Ihr auf sie schießen.

Weg mit dem Bleistift: „Super Metroid" kartographiert jede Bewegung mit. Bereits erkundete Szenen sind rot eingefärbt, blau steht für unberührte Natur.

NEWS

U.S. Gold betritt nicht alleine das Fußballfeld: Kaum hat Elite sein erstklassiges "Striker" fürs Super Nintendo veröffentlicht, folgt der zweite Teil auf dem Fuß. "World Cup Striker" greift das Konzept des Originals auf und setzt mit noch mehr Optionen und Features einen drauf. In der nächsten Ausgabe lest Ihr mehr.

Mega-Hulk

Bruce Banner und sein Schicksal: Was bereits Comic-Hefte und TV-Serien einschlägig in Szene setzten, erleben nun 16-Bit-Videospieler. Der von Gamma-Strahlen drangsalierte Physiker verwandelt sich in ein grünes Monster namens "Hulk", sobald ihm Mitmenschen oder Umwelt sauer aufstoßen. Zum Glück kämpft Bruce auch als Biest für das Gute, und so sei es erlaubt, daß Ihr ihm via Joypad zu Hilfe eilt.
U.S. Gold schickt den "Incredible Hulk" in den Kampf gegen eine Roboterarmee, die für ihren Herrn Richtung Weltherrschaft marschiert. Bis zur endgültigen Niederschlagung der Bösewichte muß Hulk neun Action-Levels bestehen, in denen die Szenarios in typischer Jump´n´Shoot-Tradition in alle Richtungen scrollen. Leider könnt Ihr nicht ständig auf den mächtigen Hulk bauen: Ab und zu steuert Ihr den ordinären Bruce Banner durch die Pixel-Landschaften.

Incredible Hulk, 8 MBit, U.S. Gold, demnächst für Mega Drive und Super Nintendo



Hulk kennt keine Angst: Unter den Fittichen eines geschickten Joypad-Artisten kontert der Held jede Monster-Attacke. Vornehmlich langt er mit seinen bärenstarken Armen zu..



Bruce Banner setzt als "The incredible Hulk" auf übermenschliche Kräfte

World Cup 94

Größere Sportereignisse rufen U.S. Gold auf den Plan: Nach den Spielen zu den letzten beiden Olympiaden begleiten die Engländer auch die kommende Fußballweltmeisterschaft mit einem entsprechenden Videospiel. Die **Fußballsimulation** läßt zwei Kicker an den Start und präsentiert das Geschehen aus der Vogelperspektive. Erinnerungen an "Sensible Soccer" werden wach, doch "World Cup USA 94" lockt mit authentischer Atmosphäre. So spielt Ihr mit den Original-Teams, seht die Eröffnungs- und Schlußfeier und dürft in den "echten" US-Stadien antreten.
Es versteht sich von selbst, daß typische Fußball-Features nicht zu kurz kommen: Unterschiedliche Platz- und Wetterbedingungen fordern ebenso Euer Joypad-Geschick wie diverse Kicker-Tricks: Flugkopfbälle, Fallrückzieher und graziöse Torwartparaden lockern die Rasen-Rennerei auf. Natürlich erlaubt der Schiedsrichter Elfmeter und verweist übermotivierte Spieler des Feldes.

World Cup USA 94, U.S. Gold, ab Mai für Mega Drive, Mega CD und Super Nintendo





Fußball-WM in den USA: U.S. Gold liefert die passende Simulation.

Infrarot-Pads

Jeden Monat erscheinen neue Accessoires, die das Spielen noch bequemer gestalten sollen. Unter den vielen Neuerscheinungen findet Ihr nur selten empfehlenswerte Produkte. In MAN!AC 2/94 haben wir Euch in unserem großen Joypad-Vergleichstest bereits die Infrarot-Joypads von Acclaim für das Super Nintendo vorgestellt, diesen Monat erhielten wir das Game-Partners-Set von der Firma AB Union. Der Infrarotempfänger hat die Form eines knubbeligen Flugzeugs und wird mit einem Saugnapf auf oder neben dem Fernseher fixiert. Der Funkverkehr klappt auch über eine Distanz von mehreren Metern. Die Pads müssen dabei nicht direkt auf den Empfänger gerichtet werden. Neben den üblichen Bedienelementen könnt Ihr auch Slow-Motion anwählen. Einziger Nachteil: Die Verbindungskabel vom Empfänger zur Konsole sind sehr kurz – das Super Nintendo muß in der Nähe des Fernsehers stehen. Die Pads selbst sind ergonomisch und schick zugleich – da nur zwei Batterien benötigt werden, auch nicht besonders schwer. Das Package ist empfehlenswert und ab sofort für 119 Mark erhältlich.



Das beste 3D-Spiel der Welt?

Die kalifornischen Angel-Studios, verwantwortlich für die Computertricks im Cyberspace-Spielfilm „The Lawnmower Man“ und Peter Gabriels „Mindbender“- bzw. „Kiss the Frog“-Video, stellten auf der Electronic Show in San Diego den ersten Spielautomaten vor, der auf Silicon-Graphics-Hardware und firmeneigener „Advanced Real Time Simulation“-Software basiert. Im Gegensatz zu den passiven „Rides“ der belgischen Kollegen von Talent (für Taito), ist „Orbit Defenders“ so interaktiv wie „Star Wing“. Durch drei Levels kämpft sich der Spieler, der über ein Head-Mounted-Display in die futuristische Umgebung eintaucht. Ihr kreuzt im Sternenjäger über ein galaktisches Schlachtfeld (Bild oben), trampelt im Robo-Walker durch die schwer verteidigten Korridore einer Raumstation (unten) und duelliert Euch mit Viren im Cyberspace. In Deutschland wurde bisher noch kein „Orbit Defenders“-System gesichtet – interessierte Spielhallen- und Vergnügungsparkdirektoren wenden sich an untenstehende Kontaktadresse

Orbit Defenders: Diego Angel/Angel Studios, Carlsbad, Kalifornien. Tel.: 001-619-929-0700

Eines der besten Import-Joyboards, den Street Winner 2, baut GT-Elektronik in der Schweiz (Tel. 0041/61/4014224) für das 3DO um. Neben dem robusten Mikroschalter-Joystick verfügt das Board über sechs Buttons, Slow-Motion und individuell programmierbares Dauerfeuer. Das 3DO-Joyboard kostet etwa 199 Mark.





Eine Reality Engine 2 des Herstellers Silicon Graphics dient als Spielkonsole für das Actionspiel „Orbit Defenders“.

Sony sammelt: Die PS-X-Macher haben sich europaweite Vertriebsrechte für ausgesuchte Spiele von Ocean, Hudson Soft, Renegade, Absolute, Delphine und Tradewest gesichert. Unter anderem erwarten wir die Titel „Jurassic Park 2“ und „Choplifter 3“.

Mortal Memory: Die 16-Bit-Adaptionen von „Mortal Kombat 2“ finden voraussichtlich auf 24-MBit-Modulen Platz. Als Veröffentlichungstermin steht der 13. September.

Batman returns: Konami arbeitet fieberhaft an einem Super-Nintendo-Spiel zur Zeichentrickserie „Batman – Animated Series“. Man munkelt auch von einer Mega-CD-Version.

Next Action Hero: Der kommende Kinohit „True Lies“ (Schwarzenegger & Cameron) wird von Acclaim für alle gängigen Konsolen umgesetzt.

STAR WARS SPECIAL

Mutige Sternenkrieger vorgetreten: In Zusammenarbeit mit dem Videospielevertrieb Laguna verlost MAN!AC über zwanzig leckere Preise zum Thema „Star Wars".

Pünktlich zur Veröffentlichung der deutschen Version von „Super Empire strikes back" auf dem Super Nintendo würdigen wir das Science-fiction-Epos mit einem donnernden Wettbewerb. Ihr könnt dabei nicht nur ausgefallene Star-Wars-Souveniers gewinnen, als Hauptpreis winkt der brandneue High-End-Laserdisc-Player MDP 850-D von Sony inklusiv allen drei „Krieg der Sterne"-Episoden. Um die Chance zu wahren, eines der Goodies abzustauben, müßt Ihr fünf Fragen rund um „Star Wars" richtig beantworten. Viel Glück!

DIE GEWINNE

1. Preis: Der ultimative High-End-Laserdisc-Player von Sony. Der MDP 850-D kommt erst im Mai auf den Markt, spielt hemmungslos PAL- und NTSC-Discs, ist mit einer eleganten Fernbedienung ausgestattet und verblüfft mit atemberaubender Bild- und Ton-Qualität. Die Besonderheit: Ihr müßt die Laserdiscs nicht mehr wenden, da der Player beidseitig abtastet. Als Zugabe erhält der Gewinner die neu aufgelegten Laserdisc-Editionen der drei „Star Wars"-Filme von CBS-Fox.





2. bis 6. Preis: Je ein Super-Nintendo-Spiel „The Empire strikes back". Der hammerharte Actiontitel fängt die Atmosphäre des Kinofilms perfekt ein und reizt den 3-D-Chip zu Höchstleistungen.

7. bis 9. Preis: Je eine Kollektion des „Krieg der Sterne"-Trios auf VHS-Video.

10. Preis: Das „Star-Wars"-Rollenspiel. Nicht auf Eurer Konsole, sondern als Brettspiel mit 144seitigem Begleitbuch.



11. bis 12. Preis: Je ein Star-Wars-Sourcebook. Wichtige Infos zu Raumschifffen, Aufbau der Waffensysteme und so weiter. Unentbehrlich für jeden Fan.

13. bis 15. Preis: Je ein „Heir to the Empire"-Sourcebook. Brisante Facts über die neue Star-Wars-Trilogie mit Infos über Imperial City, New Republic und unbekannte Charaktere.

16. bis 18. Preis: Je ein „Galaxy Guide 3" zur Episode „The Empire strikes back". Was Ihr schon immr über das Star-Wars-Universum wissen wolltet.

19. bis 20. Preis: Je ein „Darth Vader"-Bausatz. Möge der Klebstoff mit Euch sein.



DIE PREIS-FRAGEN

A. Welcher Hersteller hat Anfang der achtziger Jahre bereits eine Videospieladaption von „The Empire strikes back" für Atari VCS 2600 und Mattel Intellivision veröffentlicht?

B. Wie heißt die Schauspielerin, die Prinzessin Leia in der „Star Wars"-Trilogie verkörpert?

C. Welches Programmierteam hat sowohl „Super Star Wars" als auch „Super Empire strikes back" auf das Super Nintendo adaptiert? Wir meinen damit nicht die Herausgeber JVC und Lucas Arts, sondern den Entwickler.

D. Wie heißt die Eiswelt, auf der Ihr via Abfangjäger gegen imperiale AT-AT-Walker kämpft?



E. Lucas Arts hat vor kurzem ein exklusives CD-ROM-Actionspiel rund um „Star Wars" für den PC veröffentlicht. Eine Umsetzung fürs Mega-CD soll bald folgen. Wie heißt es?

DIE LÖSUNGEN

Bitte schickt den Fragebogen (oder eine Kopie) bis zum 20. Mai an
Cybermedia Verlags GmbH
Star Search
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Bomico, Laguna und Cybermedia dürfen nicht mitmachen.

A. ______________________

B. ______________________

C. ______________________

D. ______________________

E. ______________________

F. Wer bin ich?

Alter_____ männlich ☐ weiblich ☐

Name, Vorname: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: Stadt ______________________

NACHSCHLAG

Die folgenden Fragen müßt Ihr nicht beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen. Trotzdem wäre es nett, wenn Ihr Eure Meinung zu den angesprochenen Themen äußern würdet. Schließlich wollen wir wissen, was Euch gefällt und wie wir die MAN!AC noch beeser machen können.

1. Wieviel Geld gibst Du monatlich für Dein Hobby „Videospiele" aus? ____ DM

2. Die Konsolen

BESITZE ICH	WILL ICH MIR KAUFEN	
☐	☐	3DO
☐	☐	CD-I
☐	☐	Game Boy
☐	☐	Jaguar
☐	☐	Mega Drive
☐	☐	Mega CD
☐	☐	Neo Geo
☐	☐	PC-Engine/Turbo Duo
☐	☐	Project Reality
☐	☐	Sega Jupiter/Saturn
☐	☐	Sony PS-X
☐	☐	Super Nintendo
☐	☐	Tetsujin (Hudson)

3. Hi-Tech-Hardware

BESITZE ICH	WILL ICH KAUFEN	
☐	☐	Laserdisc-Player
☐	☐	Personal Computer
☐	☐	Videorekorder
☐	☐	Satelliten-Anlage

4. MAN!AC im Kreuzfeuer

super	gut	nett	mäßig	mies	
☐	☐	☐	☐	☐	Titelseite
☐	☐	☐	☐	☐	Spieletests
☐	☐	☐	☐	☐	Tips: Last Resort
☐	☐	☐	☐	☐	Player´s Guides
☐	☐	☐	☐	☐	Technik-Know-How
☐	☐	☐	☐	☐	Handheld-Teil
☐	☐	☐	☐	☐	Comic
☐	☐	☐	☐	☐	Hero: Wonderboy
☐	☐	☐	☐	☐	Import-Tests
☐	☐	☐	☐	☐	Rollenspiel-Report
☐	☐	☐	☐	☐	CD-32-Report
☐	☐	☐	☐	☐	Anime-Videos
☐	☐	☐	☐	☐	Poster
☐	☐	☐	☐	☐	News/Aktuelles

5. Die Konkurrenz

KAUFE ICH	LESE ICH	
☐	☐	ASM
☐	☐	Funvision
☐	☐	Gamers
☐	☐	Megablast
☐	☐	Mega Fun
☐	☐	Nintendo Club-Magazin
☐	☐	Playtime
☐	☐	Power Play
☐	☐	Sega Magazin
☐	☐	Sega Pro
☐	☐	Super Pro
☐	☐	Total
☐	☐	Video Games

6. Wieviele Personen außer Dir lesen dieses Exemplar der MAN!AC? ________

7. Was fehlt Dir in der MAN!AC?

____

____

____

AMIGA CD 32

Eine CD-Lawine folgt der Veröffentlichung des Commodore CD 32. Neue Power für die Amiga-Konsole oder alte Hüte für eine Hardware-Totgeburt? MAN!AC sichtet das Spiele-Angebot.

Nach dem globalen Erfolg des Heimcomputers C 64 schickte der Hersteller Commodore 1987 den 16-Bit-Nachfolger „Amiga" ins Rennen. Während dieser Luxus-Heimcomputer in den USA trotz seines leistungsfähigen 68.000er-Hauptprozessors und der exzellenten Grafik- und Soundfähigkeiten keinen begeistern konnte, sahnte er in Europa ab. Der Amiga 1000 und seine Nachfolger 500, 600, 2000 und 3000 wurde zum Standard-Gerät der Spieler, Grafik-Freaks und Hobby-Informatiker. Mit millionenfachen Verkaufszahlen im Rücken wagte sich Commodore 1991 an die CD als preisgünstiges Speichermedium. Unter dem Namen CDTV veröffentlichte der Hersteller einen Amiga 500 mit integriertem CD-ROM-Laufwerk, aber ohne Tastatur. Doch unentschlossenes Marketing, hoher Preis und geringe Unterstützung durch internationale Software-Hersteller ließen dem CDTV keine Chance – bereits ein Jahr nach der Markteinführung war die Konsole aus dem Gedächtnis der Spieler und Multimedia-Fans verschwunden.

Erst Mitte 1992 renovierte Commodore die Systemarchitektur und verpaßte dem Amiga mit einem 68.020 (32 Bit) einen schnelleren Prozessor. Auch das neue CD 32 basiert auf dem Amiga 1200 der neuen Produktserie, ist aber im Gegensatz zum Heimcomputer als reine Spielkonsole angelegt: Wie beim glücklosen CDTV fehlt die Tastatur, während der Diskettenschacht durch ein CD-ROM-Laufwerk mit doppelter Drehgeschwindigkeit erstetzt wurde. Davon abgesehen ist die CD-Konsole mit dem A 1200 identisch: Der Hauptprozessor ist mit 14 MHz getaktet, aus einer Farbpalette von 16,8 Mio Farben können im höchsten Modus (HAM) 256.000 gleichzeitig dargestellt werden. Das CD 32 ist zum Vorläufer CDTV, zu CD-G und Audio-CDs kompatibel.

Mit dem Preis von 699 Mark ist das Amiga CD zwar teuer als herkömmliche Konsolen, aber erheblich billiger als vergleichbare CD-Geräte wie CD-I, 3 DO oder auch die Mega Drive/Mega-CD-Kombination. Ein klarer Vorteil gegenüber den Konkurrenten ist die große Spielbibliothek: Im Moment stehen etwa 50 Titel zur Auswahl, die im Preis zwischen 40 und 100 Mark an-

Technik:

Prozessor: Motorola 68.020, 14 MHz
Farbpalette: 16,8 mio, 256.000 gleichzeitig
Preis: 699 DM
CD: Doublespeed
Sound: 4 Kanal stereo
Anschlüsse: MPEG, Tastatur, Computerbox, Datenbandschuh

gesiedelt sind, zudem dürft Ihr auf alte CDTV-Software (darunter Hits wie „Lemmings" oder „Sim City") zurückgreifen.

Leider sind fast alle CDs leicht aufgepeppte Amiga-Diskettenspiele, die kaum von den Fähigkeiten des CD 32 Gebrauch machen. Nimmt die Qualität der Software zu und werden die Stärken der Hardware bei der Neuentwicklung berücksichtigt, kann das CD 32 auf dem Markt bestehen: Der rasante 32 Bit-Prozessor stellt die Konsolen-Rivalen locker in den Schatten, selbst das Super NES muß vor der Commodore-Farbenpracht kapitulieren. Das größte Hindernis für das CD 32: Die Spielentwickler beschränken sich auf den europäischen Raum. LucasArts, Konami oder Capcom werden niemals für das Amiga-CD produzieren, aufwendige Realfimspiele lohnen sich aufgrund der geringen Verbreitung nicht. So werden auch in Zukunft vorwiegend Disketten-Umsetzungen erscheinen, die Euch lediglich CD-Musik und leicht verbesserte Grafik bieten. Die wenigen Spezialentwicklungen sind Low-Budget-Produktionen: Sympathisch, aber weit weniger aufwendig als eine Exklusiv-Entwicklung für Mega CD oder 3DO. Nur wer auf Mega-Hits wie Sonic oder Mario verzichten kann, sollte das CD 32 als Spiele-Altenative in Erwägung ziehen - das Verhältnis zwischen Preis und Leistung ist ungeschlagen.

CD32-Spiele sind erhältlich bei PlayMe, Hamburg, Tel: 040/550-3004 und bei Belhag, Schweiz, Tel 031/819-7067



Das spektakulärste CD32-Spiel: Psygnosis' "Microcosm" führt Euch in das Innere des Körpers.

Microcosm



Die eindrucksvollste CD: Psygnosis schickt Euch auf eine Reise ins Innere des Menschen. Mit Mini-Sonden ballert Ihr Euch durch Blutbahnen bis ins Gehirn, um Euren Firmenboss vor Manipulationen zu retten. Dabei wählt Ihr zwischen verschiedenen Waffensystemen.

Mit fabelhaftem Intro und Grafik aus Silicon-Graphics-Workstations ist „Microcosm" die CD, die man ungläubigen Freunden vorführt. Die Optik ist erheblich besser als auf dem Mega-CD, dafür spielt sich das Abenteuer nicht ganz so gut wie auf der Sega-Konsole. Trotzdem sollten sich alle CD-32-Besitzer diese CD besorgen.

Disposable Hero



Ganz in der Tradition von Horizontalballereien wie „R-Type" präsentiert sich diese CD aus dem Hause Greemlin: Ihr steuert ein Raumschiff durch fünf Levels, immer im Kampf gegen bitterböse Aliens und monströse Mittel- und Endgegner. Dabei sammelt Ihr 32 verschiedene Extrawaffen ein, die Ihr je nach taktischer Anforderung in blauen Docks wechseln könnt. Obwohl im Vergleich zu Konsolenkollegen wenig los ist, gehört die CD dank fantasievoller Grafik, toller Dance-Musik und spaßiger Balleraction zu den CD-32-Spielen, die am besten unterhalten. Wer Weltraumspektakel liebt, sollte sich das Spiel unbedingt ansehen.

Anschluß gesucht!

Das CD 32 ist serienmäßig mit Erweiterungsports für eine „Computerbox" und eine Tastatur versehen, die die Konsole zum Amiga-Heimcomputer ausbauen. Eine Schnittstelle für einen Virtual-Reality-Handschuh ist ebenfalls vorhanden, kann aber unter der Rubrik „Marketing-Gag ohne praktischen Nutzen" abgehackt werden. Realität ist hingegen das MPEG-Modul, mit dem Ihr „Digital Video"-CD anschauen könnt. Das Modul kostet knapp 500 Mark, Spiele, die die Realfilmtechnik nutzen, sollen neben internationalen Film-Hits ebenfalls erscheinen.



In Gremlins „Disposable Hero" erwarten Euch bunte Welten und mächtige Gegner

Nächste Welle

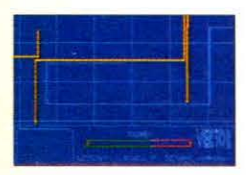
Im Moment werkeln fast alle englischen Firmen an CD 32-Produkten: Core Design schickt Euch in der Exklusiv-Entwicklung „Premier" durch eine bunte Plattformwelt, ebenfalls im Jump'n'Run-Genre sind „Captain Dynamo" und die „Dizzy Collection"(Sammlung von 10 Dizzy-Abenteuern) von den Codemasters angesiedelt. Titus programmiert eine Umsetzung des rasanten Lotus-Clones „Lamborghini". Bei Psygnosis sind neue Versionen von „Second Samurai", der Fortsetzung des Amiga-Plattformklassikers „First Samurai", sowie „Scavenger 4" geplant. Besonders engagiert ist der englische Marktführer Ocean, der bereits eine Handvoll Spiele veröffentlichte und mit „TFX" im Juni einen Düsenjägersimulator auf CD ausliefert. Oceans „Inferno" ist ebenfalls eine Polygonen-Schlacht, aber in der fernen Zukunft angesiedelt. Prügelfans freuen sich auf Team 17s „Ultimate Bodyblows". GameTek veröffentlicht im Frühjahr „Humans 1&2", sowie die langerwartete Weltraum-Handelssimulation „Frontier - Elite 2". Renegade beglückt Amiga-Fans zudem mit „The Chaos Engine", einem taktischem Monstergemetzel.



„Inferno" von Ocean kommt im Herbst auf CD 32

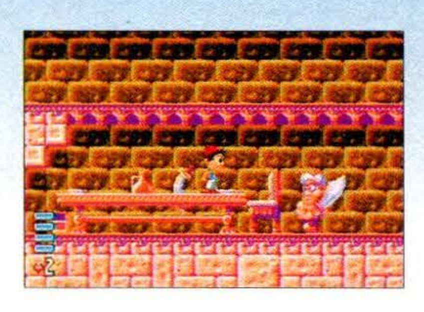
Prügeln mit Humor: Team 17s „Ultra Body Blows".

Zwei Sampler-CDs zollen der Heimcomputervergangenheit des Amiga Tribut: Auf „Now that's what I call games Vol. 1 &2" befinden sich jeweils einhundert verschiedene Public-Domain- und Sharewarespiele, darunter Varianten von bekannten Klassikern wie „Galaga", „Space Invaders", „Breakout" oder „Tron". Grafik und Sound sind bescheiden, Spaß macht's trotzdem.









Arabian Nights

Wegen einer entführten Orient-Prinzessin wird ein braver Geselle zum Jump'n'Run-Helden, der sich schlau bei anderen Spielfiguren durchfragt und kleine Rätsel im Nu löst. Zwischendurch flattert Ihr auf dem Zauberteppich durch einen horizontal-scrollenden Ballerlevel.

„Arabian Nights" dümpelt grafisch und spielerisch auf 8-Bit-Niveau: Kleine Sprites, wenig Action und dümmliche Rätsel ergänzen sich zu einem durchschnittlichen Plattformspiel.

Dennis



Dennis hat nichts besseres zu tun als in Jump'n' Run-Levels nach Münzen zu suchen und sich von seinem Köter in einem Wagen



durch den Park ziehen zu lassen. Die Amiga-CD-Version ist eine technisch saubere Variante des Super-Nintendo-"Dennis", aber dadurch nur geringfügig spaßiger: Ein Zeitlimit treibt Euch durch endlose Levels, deren Ende Ihr mit Geduld und nicht etwa durch Intelligenz erreicht.

James Pond 2 - Codename Robocod



Fischagent Pond geht auf geheime Mission: Rennend und springend durchstöbert Ihr die Levels, dehnt Pond im Spezial-Anzug in mehrfache Bildschirmhöhe oder



steuert ein Modellauto gegen wildgewordenes Spielzeug.

Spielerisch hat sich am soliden, aber langatmigen Jump'n'Run nichts geändert. Musik und der Vorspann sind das Plus, die neuen Hintergründe mit grellen Farbverläufen das Minus der CD.



John Barnes

Als eine von acht Nationalmannschaften bestreitet Ihr die EM 1992. Während Ihr auf Knopfdruck zwischen den Spielern wechselt, scrollt der Bildschirm in der seitlichen Perspektive.

Grafik (Grün) und Sound (Rausch & Pfeif) sind erträglich , dafür ist der Spielverlauf eine Katastrophe: Die Steuerung hakt, die Pixel-Fußballer verweigern den Gehorsam, der Torwart entzieht sich jeder Kontrolle.

Labyrinth of Time

Ihr werdet in das sagenumwobene Zeit-Labyrinth von König Minos versetzt. Um zu entkommen müßt Ihr diverse Aufgaben lösen und den Ausgang finden.

Ihr wandert durch Standbilder und trefft ab und an eine Person – genauso langweilig wie es sich anhört.





Liberation



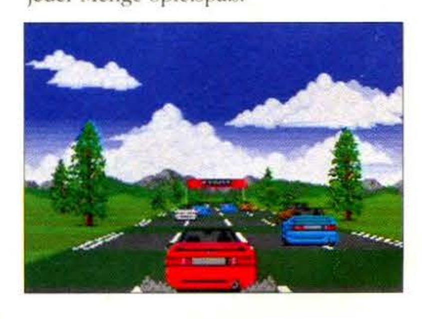
Ihr steuert ein Kommando von vier Roboterkriegern durch eine futuristische Welt und kämpft gegen außer Kontrolle geratene Maschinen. Dabei erkundet Ihr Straßen und Gebäude, außerdem müßt Ihr Rätsel lösen und im Ernstfall losballern.

Das Spiel bietet ein stimmungsvolles Intro, kann aber durch rucklige Grafik kaum Spaß verbreiten. Mit etwas Geduld erschließt sich ein durchaus interessantes Adventure.

Lotus Trilogy



Drei Klassiker auf einer CD: Alle rasanten 3-D-Rennstrecken der „Lotus"-Reihe mit Split-Screen-Funktion, Streckeneditor und CD-Musik laden zum Losrasen ein. Die „Out Run"-Variante versorgt Bleifuß-Fetischisten mit jeder Menge Spielspaß.



Morph



Ein Experiment seines verrückten Onkels verwandelt Ralph Morris zu „Morph" einer Kugel, die sich nach Belieben in Gas, Flüssigkeit oder einen massiven Gegenstand verwandeln kann. Durch Verwandlung in die geeignete Form löst Ihr Rätsel in



Auflistung der restlichen Spiele

Spieletitel	Spielgenre	Spieletitel	Spielgenre
7 Gates of Jambala	Adventure	Pinball Fantasies	Flipper
Alfred Chicken	Jump´n´Run	Psycho Killer	Actionspiel
Bubba´n´Stix	Jump´n´Run	Ryder Cup Golf	Sportspiel
Castles 2	Strategie	Seek and Destroy	Actionspiel
Chambers of Shaolin	Prügelspiel	Sensible Soccer	Sportspiel
Chuck Rock	Jump´n´Run	Summer Olympics	Sportspiel
Dangerous Street	Prügelspiel	Super Putty	Jump´n´Run
Deep Core	Adventure	Town with no name	Adventure
Diggers	Denkspiel	Trolls	Jump´n´Run
Dracula	Jump´n´Run	Whale´s Voyage	Strategie
Fireforce	Actionspiel	•	
Fly Harder	Actionspiel	Erhältliche Digital Videos	
International Karate +	Prügelspiel	Black Rain	Actionfilm
Lemmings	Denkspiel	Bon Jovi-Keep the Faith	Musikvideo
Mean Arenas	Actionspiel	Cartoon Carnival	Zeichentrick
Nick Faldo Golf	Sportspiel	Nacked Gun 2 1/2	Komödie
Overkill/Lunar C	Actionpack	Star Trek 6	Science Fiction
Oscar	Jump´n´Run	Top Gun	Actionfilm

36 Levels und sammelt die Teile der Unglücksmaschnine wieder zusammen. „Morph" ist ein cleveres Denkspiel mit Geschicklichkeitselementen. Leider erhaltet Ihr im Spielverlauf keine neuen Talente, so daß die Rätseljagd auf Dauer ermüdend wirkt.

Nigel Mansell



16 Kurse stehen zwischen Euch und der Formel-1-Weltmeisterschaft. Der Wagen wird im Tuning-Modus auf die jeweilige Strecke anpaßt. Die Rennen erlebt Ihr aus einer 3-D-Perspektive hinter



dem Lenkrad. „Nigel Mansell" gehört zu den besseren Formel-1-Simulationen, fährt aber nicht an die Pole Position.

Pirates! Gold



Der Heimcomputer-Klassiker: In dem Adventure-Strategie-Action-Mix „Pirates! Gold" säbelt Ihr Euch als Nachwuchspirat durch die Karibik. Ihr plündert, duelliert Euch mit Konkurrenz-Kapitänen und füllt Euren Dreimaster mit Proviant, Rum und Gold.



Die „Pirates! Gold"-Version auf dem CD 32 ist die schlechteste in der Micropro-se-Flotte. Das ungeschlagenen Spielprinzip wurde farbenfroh inszeniert, durch technische Patzer aber etwas vermiest: Knarzige Sprachsamples, „Umblättern" statt Scrolling und die unnötig verkomplizierte Steuerung des Schiffs verpassen dem Spielspaß eine Breitseite. Versenkt wird das faszinierende „Pirates Gold" durch die holprige Gestaltung zum Glück nicht.

Prey



Eine der wenigen Spezialentwicklungen für das CD 32: Ihr rennt in der subjektiven Perspektive durch die verzweigten Gänge einer Basis im Weltraum. Nach und nach wird klar, daß Aliens in die Station eingedrungen und auf Menschenjagd sind. Im Kampf gegen begrenzten Sauerstoff-



vorrat und Außerirdische versucht Ihr, die Basis zu räumen und mit den Aliens abzurechnen. Dabei helfen Euch ein Radar und gefundene Superwaffen, außerdem gibt´s Tips der Einsatzleitung per Funkspruch.

Ehrgeizig aber mißlungen: Trotz klaustrophober Atmosphäre krankt „Prey" an simplem Spielprinzip und mieser Technik.

Sleepwalker



Ihr seid ein Hund dessen Herrchen durch gefährliche Schlafwandeleinlagen sein Leben immer wieder in Gefahr bringt. Um ihn zu retten, müßt Ihr alle Fallen und Hindernisse aus seinem Wege räumen oder ihn in eine sichere Richtung abdrängen. Die originelle und musikalisch angenehm unterlegte Mixtur aus Geschicklichkeits- und Denkspiel motiviert nur



kurzzeitig: Die Levels sind zu groß und verschachtelt, und bieten Euch abgesehen von einer Handvoll Extras kaum Abwechslung.



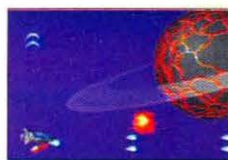
Zool



Die beste „Zool"-Variante: Steuert den Ameisenkrieger durch die N-te Dimension, sammelt Extras und erreicht gegen heftigsten Widerstand den Ausgang. Die Grafik ist knallbunt, die Levels zum Teil ermüdend groß. Mit Dance-Musik von CD und guter Spielbarkeit ist „Zool" eines der besseren CD 32-Jump´n´Runs.

Von Team 17 gibt´s Amiga-Spiele als Doppelpack auf einer CD – und das zum moderaten Preis. Erste Veröffentlichungen: „Project X/F 17 Challenge" (ordentlicher Baller-Seitscroller und ansprechendes Formel 1-Rennen) und „Alien Breed/Quak" (taktisches Monstergemetzel und eine harmlose Plattformhüpferei).







Pebble Beach Golf Links

Auf hochgerüsteten PCs glänzt "Links 386 Pro" des US-Herstellers Access mit beinahe Photo-realistischer Optik – dank einer Auflösung von 640x480 Pixeln. Benutzerführung und Steuerung sind brillant ausgeknobelt und geben Kritikern keine Chance. Dank unzähliger (und kostspieliger) Zusatzdisketten schlagen PC-Besitzer auf gut einem Dutzend Golfkursen ab, die bis zum letzten Grashalm den Original-Schauplätzen entsprechen. Wir dürfen gespannt sein, ob Virgins Mega-CD-Adaption die Klasse des Originals erreicht.



3DO

MARTIN GAKSCH – Vorschnelle Testteil-Leser haben unsere Kritik zur gleichnamigen Mega-Drive-Neuheit schon entdeckt: Der japanische Entwickler T&E Soft gab sich jedoch mit der Sega-Adaption nicht zufrieden und beschert dem 3DO die erste Sportsimulation. Noch bevor Electronic Arts´ "PGA Tour Golf" als 32-Bit-Upgrade erscheint, dürfen 3DO-Golfer auf dem weltberühmten Pebble-Beach-Parcours abschlagen.

Auf dem 3DO seht Ihr die 18 Löcher nicht in abstrakter Polygon-Grafik, sondern werdet mit Live-Video-Eindrücken und Digi-Bildern unterhalten. Nachdem Ihr die Landschaftsidylle hautnah genossen habt, wendet Ihr Euch im Freundeskreis oder an der Seite von Computer-Kollegen dem Golfspiel zu. Die übliche Feinjustierung von Ball, Schläger und Spieler liegt ganz in Eurer Hand, Tips vom Caddie sind auf Knopfdruck abrufbereit. Habt Ihr den Abschlag dank gut getimter Joypad-Aktionen vollbracht, seht Ihr den Flug des Balles leider nur traditionell in 2D. Wer sich eine computer-generierte Kamerafahrt im Rücken des Balles gewünscht hat, wird enttäuscht. Genauso wie auf dem Mega Drive blendet das Programm vom Abschlag direkt zum Landepunkt um. Die Grafik kann dabei mit dem Referenz-Golf **"Links Pro 386"** auf dem PC nicht ganz mithalten, sieht aber besser als bei jedem 16-Bit-Golf aus.

Die Benutzerführung ist logisch, wenn auch einen Tick umständlicher als auf dem Sega-System. Die Fülle an Optionen ist willkommen, täuscht aber nicht darüber hinweg, daß Ihr mit läppischen 18 Löchern vorlieb nehmen müßt. Wenigstens habt Ihr die Wahl zwischen dem normalen Vier-Runden-Wettkampf, Skins-, Stroke- und Match-Play. Computer-generierte Mitspieler leisten Euch auf Wunsch Gesellschaft. Traditionell bietet "Pebble Beach Golf Links" einen ausführlichen Statistikteil, der via Batterie gespeichert wird – ebenso wie der Spielstand von vier menschlichen Golfern.

Hole 12 – Pebble Beach Golf Links

Jedes Loch wird vor dem Abschlag als Live-Video-Animation vorgestellt

MAIN MENU: Quick-Start, Select Game, Continue, Create Data, Course Guide, Check Records, Options

SELECT GAME: Pebble-Beach Open, Skins Play, Tournament Play, Match Play, Stroke Play, Practice Play

3DO-Aktivisten freuen sich über ein professionell dargebotenes Golfspiel, das die exklusiven Features der Konsole zufriedenstellend nützt. Die Live-Video-Einspielungen werden ernsthafte Golfer schon bald abschalten, da sie den Spielfluß unnötig stören. Geschwindigkeit ist nicht zuletzt deshalb wichtig, da die Ladezeiten ungeduldige Naturen durchaus nerven. An der Simulation samt Steuerung gibt´s bei "Pebble Beach Golf Links" nichts auszusetzen: Die Kombination aus einsteigerfreundlicher Bedienung und Profi-Features hat unseren Check bestanden. Ungeduldige 3DO-Besitzer mit einem Faible für Golf greifen zu, der Rest wartet auf den EA-Sports-Konkurrenten. Im Vergleich zu herkömmlichen Golfspielen erlebt Ihr zwar nichts dramatisch Neues, müßt Euch aber kaum über Design-Mängel ärgern.

Erhältlich bei Tradelink, Bayreuth. Tel.: 0921/513401



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	T&E-SOFT
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	74%



Das zuschaltbare Gitter deckt Unebenheiten des Platzes bedingungslos auf



Optische Hilfsmittel unterstützen den Golfer: Rechts oben bestimmt der Spieler gerade die Schlagrichtung, im großen Bild wird die Schlagstärke festgelegt.

John Madden Football

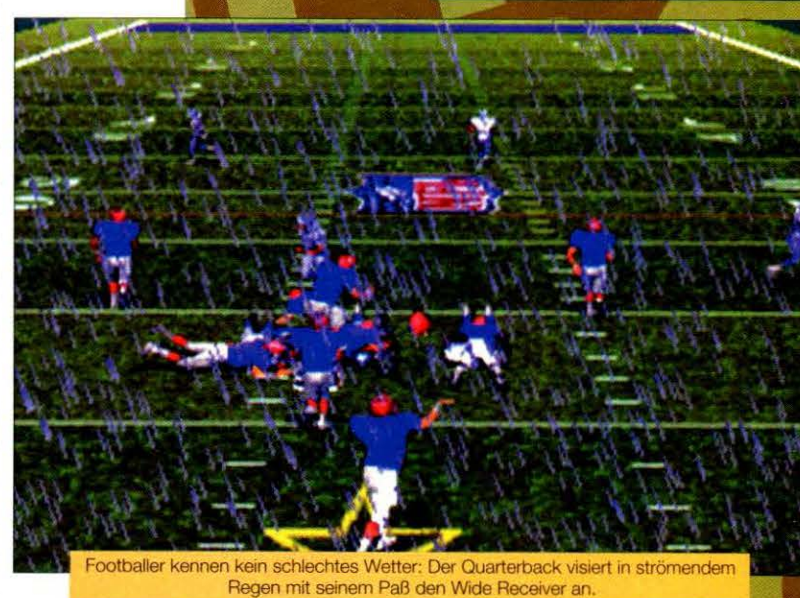
INGO ZABOROWSKI – Nach der Aufwärmphase mit "Monster Manor" geht EA in die Vollen: Als erster Superstar besteigt Altmeister John Madden die 32-Bit-Arena. Nach einem TV-reifen Intro dürft Ihr die Individualstatistiken aller NFL-Spieler abrufen, außerdem gibt's knapp hundert Videoclips mit den spektakulärsten Aktionen der jeweiligen Mannschaft und Kommentaren von John Madden über die prägenden Teams der Football-Geschichte.

Altbekannt gestaltet sich der Spielablauf: Ihr steuert alle NFL-Teams unter ihrem Originallogo, zwei All-Star-Mannschaften und eine Reihe von erfolgreichen Champions der Football-Geschichte. Auf dem Spielfeld wählt Ihr Aufstellung, Formation sowie Spielzug und führt ihn rennend oder passend aus. In den Playoffs steuert Ihr Euer Team bis zum Superbowl, wobei Ihr nur die Endrunde bestreiten dürft.

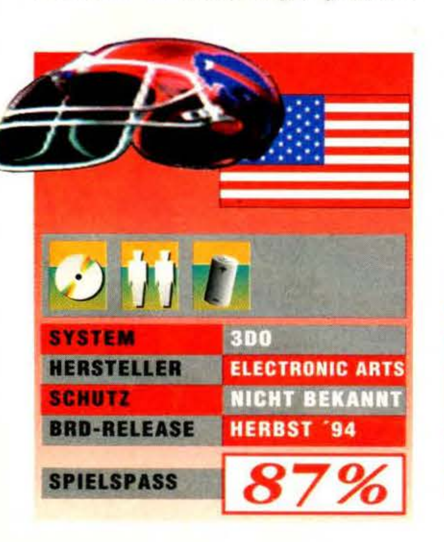
Die 3DO-Variante ist ein Cocktail aus allen anderen "John Madden"-Versionen: Spielzüge aus dem neuesten Teil sind ebenso vertreten wie die alten Sets aus der Ur-Fassung und die Traditionsteams der 93er Auflage. Spielerisch hat sich nichts geändert, dafür zeigt die CD, wie die Sportspiele der Zukunft aussehen: Stufenlos zoomende Perspektivenwechsel verfolgen Ball und Spieler, digitalisierte Bewegungen und große Spielfiguren verbreiten realistisches Stadion-Feeling. Dazu kommt die CD-Soundkulisse mit gesprochenen Kommentaren von John Madden. Das Spiel ist die bislang grafisch eindrucksvollste Sportsimulation, wobei eine perfekte technische Gestaltung und hervorragende Optiken mit dem durchdachtesten Bildschirm-Football aller Zeiten kombiniert wurden. Einen Schatten auf die fabelhafte 3DO-Version werfen lediglich der fehlende Ligamodus und träges Reagieren bei Schrägsteuerung . Trotzdem ist „John Madden Football" ein Muß für Sportbegeisterte und sicher der wichtigste Titel, um dem 3DO im footballverrückten Amerika zum Durchbruch zu verhelfen.



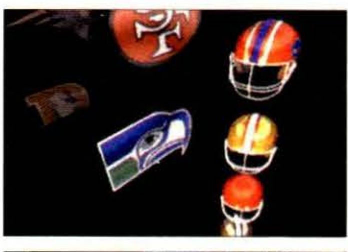
In der Zeitlupe dürft Ihr die Fähigkeiten der 3DO-Hardware bestaunen: Die Kamera zoomt stufenlos in das Spielgeschehen, außerdem kann der Blickwinkel verschoben und ein einzelner Spieler isoliert verfolgt werden.



Footballer kennen kein schlechtes Wetter: Der Quarterback visiert in strömendem Regen mit seinem Paß den Wide Receiver an.



SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SCHUTZ	NICHT BEKANNT
BRD-RELEASE	HERBST '94
SPIELSPASS	87%





John Madden führt Euch mit Videoclips durch das Spiel.



Panasonic hat den Preis für das 3DO in den USA auf 499 Dollar gesenkt – 200 Dollar weniger als noch vor einem Monat. Das freut nicht nur die spielfreudigen Amis, sondern auch die deutschen Import-Händler. Wer geschickt kalkuliert, kann das 3DO nun für weniger als 1000 Mark anbieten. Leider bedeutet diese Preissenkung nicht automatisch, daß zum Deutschland-Start der 32-Bit-Konsole ein ähnlich attraktiver Preis gewählt wird. Nicht einmal der exakte Veröffentlichungstermin steht bislang fest.



The Horde

Mit "The Horde" feiert der aberwitzige Humor des "Archon"-Erfinders Paul Reiche sein Comeback. Er kooperierte mit Fred Ford, mit dem er bereits "Star Control" und "Star Control 2" erschuf. Letzteres erscheint demnächst auch für das 3DO. Für die Optik zeichneten sich u.a. der SSI-Grafiker Cyrus Lum und der LucasArts-Künstler Steve Purcell ("Indiana Jones", "Sam & Max") verantwortlich. Unter den Spieletestern und in den Danksagungen tummeln sich außerdem der "ToeJam & Earl"-Erfinder Greg Johnson sowie Robert Leyland und Greg Hammond, die sich kürzlich mit dem Mega CD-Spiel "Racing Aces" unrühmlich hervortaten.

3DO

Der 3DO-Markt scheint dem ambitionierten Spielehersteller Crystal Dynamics nicht mehr zu genügen: Nach "Crash´n´Burn" und "Total Eclipse" erscheint das dritte CD-Spiel der Kalifornier bereits für 3DO und MS-DOS-PCs gleichzeitig – nur so rechnet sich der immense Produktionsaufwand.

Um "**The Horde**" wurde ein professioneller Mini-Spielfilm gedreht und mit Kirk Cameron in der Hauptrolle recht prominent besetzt. Der Star aus der US-Sitcom "Growing Pains" spielt in "The Horde" den tolpatschigen Küchendiener Chauncey, der von Kühen großgezogen wird und es bis zum Ritter am Hofe des König Winthrop bringt. Doch das Leben als Kämpfer birgt seine Gefahren: Zu Beginn des Spiels wird Chauncey in die Shimto Plains abkommandiert, um dort karges Land in eine blühende Provinz zu verwandeln. Sobald Chauncey seine Ländereien betritt, endet die Live-Video-Vorstellung, und Ihr blickt von schräg-oben auf Felder, Felsen und Seen. Dort gehen ein paar einsame Bauern ihrem friedlichen Tagwerk nach und legen um ihre ärmlichen Hütten Beete und Äcker an. Ähnlich wie in "Populous" könnt Ihr in die Kultivierung des Landes eingreifen, Seen verlanden, Bäume pflanzen und Kühe auf die Weide plazieren. Da in den Shimto Planes (und in vier anderen Gebieten, die Ihr später betretet) die schreckliche "Horde" ihr Unwesen treibt, legt Ihr auch Zäune an und hebt tödliche Fallgruben aus. Jede Bau- und Pflanzaktion kostet Euch Geld, und erst in späteren Jahreszeiten könnt Ihr es Euch leisten, größere Vorhaben umzusetzen. Um eine schnelle Mark zu verdienen, fällt Ihr die Bäume in Eurer Provinz – leider machen bereits in der zweiten Welt die Waldgeister gegen diesen Öko-Frevel mobil.



Jedes Kapitel entführt Euch in einen anderen Teil des Königreiches. Ihr beginnt in der Ebene von Shimto.

Nach einer festgesetzten Frist endet die Bauphase und ein schauriges Tröten kündigt die Attacke der „Horde" an. Die Hordlinge gibt's in verschiedenen Ausführungen, doch jeder einzelne ist ein furchterregender Allesfresser, der mampfend durch Eure Provinz stürmt. Nun steuert Ihr nicht mehr den Bau-Cursor, sondern Euren Helden, der mit beherztem Schwung sein zweihändiges Schwert in die hungrigen Monster krachen läßt. Nur ein Bruchteil Eurer Provinz ist im Bildschirmausschnitt sichtbar, so daß Ihr ein Radar und die Übersichtskarte konsultiert, um zu sehen, aus welcher Richtung sich die gefräßigen Monster nähern. Habt Ihr alle abgeschlachtet, erntet Ihr die Früchte Eurer Baubemühungen in Form klingender Münzen. Am Ende eines Jahres treibt der böse Kanzler die Steuer ein. Bleibt Euch genügend Geld übrig, kauft Ihr im Waffenshop magische Schwerter, Bomben oder heuert einen Trupp robuster Söldner an.

Abgesehen von Vorspann, Zwischensequenzen und Hintergrundmusik unterscheidet sich "The Horde" nicht von einem konventionellen Taktik/Actionspiel. Trotz umständlicher Steuerung und deutlichen Anleihen bei "Populous" fesselt die "The Horde"-Spielmechanik. Was Ihr aufbaut, muß Minuten später gegen die erbarmungslosen Hordlinge verteidigt werden. Die Wut auf die roten Vandalen ist's, die Euch durch die scrollende Landschaft hetzen läßt – dafür verspürt Ihr mit jedem zer-

Anti-Horde Extras

Zu den ersten Extras, die Euch angeboten werden, gehören ein Teleportationsring und „Le Bombe".


Hier seht Ihr eine Gemeinde der zweiten Welt, kurz nach der Ankunft der Hordling-Vorhut: Links weiden noch friedlich Eure Kühe, rechts daneben haben die gefräßigen Monster bereits das erste Bauernhaus verspeist. Eure wenigen Fallgruben (unten im Bild) konnten nur einen Teil der Feinde aufhalten. Schwingt Euer Schwert – das Gemetzel beginnt!







Neben magischen Waffen könnt Ihr später auch Ritter und Bogen-schützen erweben.

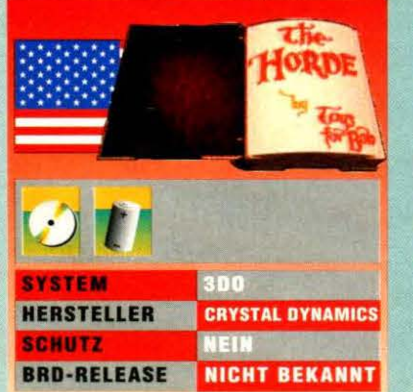


Meier, Bach und 3DO: Eine schlagkräftige Kombination?

Dank Eures Riesenschwerts schwindelt es Euch nach ungestümen Schlägen

fetzten Hordling ein tiefes Gefühl der Befriedigung. Die Animationen (friedlich mampfende Kühe, gierig herumhopsende Hordlinge) sind niedlich, die Soundeffekte geschmacklos-gut. Nur auf Dauer langweilt die gewalttätige Gärtnerarbeit, denn neue Möglichkeiten zur Kultivierung der Ländereien gibt's auch in den späteren Levels nicht. Verschiedene Intermezzi (sowohl Live-Video-Einspielungen, als auch gemalte Standbilder) lockern die hektische Eintönigkeit zwar etwas auf, geben der Sache aber auch nicht mehr Substanz. Ein nettes Spiel, aber kaum ein Grund, ein 3DO zu kaufen. *wi*

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



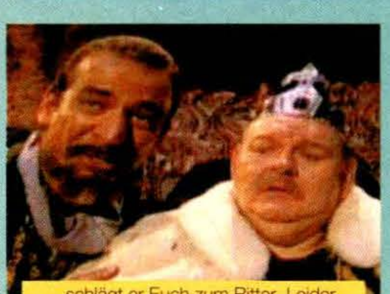
SYSTEM	3DO
HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT BEKANNT
SPIELSPASS	73 %





Live Video: Da Ihr Eurem König bei einem heimtückischen Giftanschlag das Leben rettet...





...schlägt er Euch zum Ritter. Leider macht Ihr Euch damit den bösen Kanzler zum erbitterten Feind.

SID MEIER: KOMPONIEREN NACH ZAHLEN?

Der amerikanische Spieldesigner und Microprose-Mitbegründer Sid Meier ist für actiongeladene Flugsimulationen ("F 15 Strike Eagle") und tiefgründige Strategiespektakel ("Pirates") bekannt. Dem 3DO schrieb der Amerikaner sein erstes Multimedia-Programm auf den RISC-Prozessor: "CPU Bach" komponiert ganze Symphonien, streng nach den Regeln des deutschen Meisters.

MAN!AC: Sid, wie bist Du darauf gekommen mit "CPU Bach" statt einer Simulation ein Komponierprogramm zu entwickeln?

Sid Meier: Nun, zum einen musiziere ich selber, und zum anderen ist C.P.U. Bach, wenn man es sich genauer ansieht, auch eine Simulation – es wird eben diesmal ein Komponist und ein oder mehrere Musiker simuliert.

MAN!AC: Warum gerade Johann Sebastian Bach?

Tja, wenn ich mir moderne Musik anhöre, klingt die sowieso wie computergeneriert. Ernsthaft – wir haben uns für Bachs Musik entschieden, da sie mathematischen Regeln gehorcht und sich anhand dieser Regeln gut „nachkomponieren" läßt. Das war aber zugleich eine der größten Herausforderungen: Die Titel, die mit CPU Bach entstehen, sollen einen gemeinsamen Stil besitzen, aber dennoch voneinander verschieden klingen. Außerdem sollen die Instrumente möglichst naturgetreu reproduziert werden. Das klappt bei Orgel und Klavier, aber hat man zum Beispiel eine E-Gitarre, wäre es schwieriger, sie »echt« klingen zu lassen. Da kommen uns dann die Soundfähigkeiten des 3DO zugute. Last but not least: Bachs Musik ist nicht „aufdringlich", man kann sie auch leise im Hintergrund spielen lassen.

MAN!AC: Wie läuft der Kompositionsprozess? Werden nur bestimmte Musikteile zusammengepuzzelt, oder wird ein völlig neues Musikstück erstellt?

Mit Hilfe der erwähnten Regeln wird ein komplett neues Stück komponiert. Die Anzahl der verschiedenen Möglichkeiten beträgt etwa 10 Milliarden, es wird also eine Weile dauern, bevor man das gleiche Stück zweimal hört. Zuerst muß der Benutzer zwischen 8 verschiedenen Grundstimmungen wie zum Beispiel Sonnenaufgang, Party oder Hintergrund-Musik wählen. Anschließend wird die Art der Musik (Fuge, Choral etc.) und die Instrumentierung festgelegt. Zum Schluß darfst du wählen, ob du parallel zur Musik eine Bildergalerie, ein Kaleidoskop oder den Musikern beim Spielen zusehen willst. Wenn man ein Klavierstück hört, sieht man Bach persönlich am Flügel, und seine Hände entsprechend der gespielten Noten in die Tasten greifen.

MAN!AC: Wie ist das Copyright-Problem geregelt? Schließlich werden ja nicht die Musikstücke, sondern ein Programm verkauft. Wem „gehört" die Musik?

Dir! Du kannst die Musik aufnehmen und für den privaten Gebrauch, aber auch als Hintergrundmusik für ein Spiel benutzen, das Du dann verkaufst. Ich stelle mir lediglich einen Verweis vor, daß die Musik von C.P.U. Bach stammt.

MAN!AC: Warum bist Du mit dem Programm vom PC zum 3DO gewechselt?

Wir hatten mit der Entwicklung auf einem PC begonnen, als erstmals das 3DO-angekündigt wurde. Da es bessere Soundfähigkeiten besitzt, sind wir übergewechselt. Nach gut 8 weiteren Monaten war C.P.U. Bach dann fertig.

MAN!AC: Wer wird Deiner Meinung nach das Programm kaufen?

Jeder! (lacht) Mit dem 3DO sprechen wir eine neue Zielgruppe an. Das 3DO ist ein CD-Spieler und wird im Wohnzimmer neben der Stereoanlage stehen. Außerdem ist es ein neues System, von dem die Leute noch keine festgefahrenen Vorstellungen haben. Da paßt C.P.U. Bach gut dazu. Als vor 20 Jahren Schachcomputer auf den Markt kamen, haben sich alle gefragt, ob die Dinger jemals so gut wie Menschen spielen. Heute bringen sie selbst Schachmeister ins Schwitzen. In 10, vielleicht 15 Jahren mag die Entwicklung der computergenierten Musik ähnlich fortgeschritten sein wie das Computer-Schach. Was kommt danach? Computer, die Theaterstücke schreiben oder Bilder malen?

IMPORT

Desert Fighter

Desert Fighter ist ein kaltschnäuziges „Wüstensturm"-Actionspiel in isometrischer 3D-Grafik. Der rote Rahmen bezeichnet den sichtbaren Bildschirmausschnitt.

Mauern, Söldner und hilfreiche Extras. „Wolfenstein 3D" war die Hommage an die Apple 2/C-64-Oldies „Castle Wolfenstein" und „Beyond Castle Wolfenstein" (oberes Bild), die





vor zehn Jahren in den USA erschienen. Darunter seht Ihr die Wolfenstein 3D"-Weiterentwicklung „Doom" auf dem PC.

SN

WINNIE FORSTER – Harte Zeiten, harte Spiele: Während sich in deutschen Geschäften nur wenige Super-Nintendo-Neuheiten blicken lassen, herrscht auf dem Importmarkt martialische Action: Neben „Super Battletank", „Choplifter 3" und „Wolfenstein 3D" wird auch Setas „Desert Fighter" hierzulande keinen Vertriebspartner finden. Die realen Ereignisse der Operation Desert Storm und Electronic Arts umstrittenes, aber international erfolgreiches „Desert Strike" standen Pate bei diesem Feldzug im Nahen Osten. Ihr fliegt eine „F 15 Strike Eagle" oder das taktische Kampflugzeug „A 10 Tank Killer" durch etliche Missionen, die wiederum in Einsatzgebiete unterteilt sind. Die Wendigkeit eines „Desert Strike"-Helikopters erreicht keines der Flugzeuge, sodaß sich „Desert Fighter" nicht so gut spielt wie der Electronic-Arts-Vorstoß. Problematisch sind auch die zahlreich eingeflochtenen Status- und Briefing-Bildschirme, die Euch mit japanischen Texten verunsichern. Erfahrene Spieler haben den Dreh jedoch schnell 'raus und müssen sich nur den Vorwurf gefallen lassen, sich mit einem der zynischsten Spiele des Jahres zu beschäftigen. Die „Rambo"-Thematik beiseite gestellt, ist „Desert Fighter" ein sauber produziertes Actionspiel mit detaillierter Grafik, einer gewaltigen Landkarte, vereinzelter Sprachausgabe und sogar der Miniatur-Einspielung eines Nachrichtensprechers - ein Fall für Söldner.



SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	SETA
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	74%

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

Wolfenstein 3D

Entschärft, aber noch immer hart: „Wolfenstein 3D" auf dem Nintendo

SN

Vom umstrittenen Shareware-Klassiker auf den Videospiel-Weltmarkt: Die PC-Version von „Wolfenstein 3D" wurde vor zwei Jahren indiziert. Bei der Modul-Umsetzung verzichtete Imagineer auf anstößige Pixel (Hakenkreuze, Hitler-Gemälde), behielt die temporeiche Handlung aber bei. Blitzschnell zoomen und rotieren die Räume an Euch vorbei: Ihr müßt sieben Levels durchqueren, Soldaten, Ratten und mächtige Endgegner ausschalten und in die nächste Spielstufe vordringen. Extras und bessere Waffen (Maschinengewehre, Raketenwerfer) sind die Würze im harten Action-Gemetzel – **„Wolfenstein 3D"** bleibt Geschmacksache und ist für Kinder nicht geeignet.

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

IMPORT

Choplifter 3

WINNIE FORSTER– Als 1992, zehn Jahre nach Erscheinen der Urversion, eine Game-Boy-Variante des Klassikers „Choplifter" angekündigt wurde, glaubte kein Fan an die Rückkehr des vollen Spielspaßes. Doch der Oldie fühlte sich auf dem LCD-Display des **Game Boys** wohl – selbst "Choplifter"-Puristen akzeptierten "Choplifter 2" als eines der intelligentesten Actionspiele für das Handheld.

Statt das Spiel mit neuen Elementen zu überladen, würzten die Entwickler eine Prise "Fort Apocalypse" unter das Defender-ähnliche Spielprinzip. JVCs „Choplifter 2„ ist eine "Search & Rescue"-Mission mit sorgsam dosierten Extra-Waffen und ultra-kniffligen Feindstellungen.



Die Super-Nintendo-Version "Choplifter 3" hält sich an die Game-Boy-Variante, knallt Wüsten, Höhlen und Dschungel aber in vielfältigen Farbverläufen und pixelfeinen Details auf den Bildschirm. Fünf Missionen (Dschungel, Wüste, Hochsee und Großstadt) teilen sich in vier Einsätze. Als Pilot eines Kampfhubschraubers dringt Ihr in besetztes Gebiet ein und befreit Kumpels, die dort in kleinen Holzbarracken auf Euch warten. Die Wendigkeit des Choplifter-Hubschraubers ist sprichwörtich: Wahlweise in der Seitenlage oder mit gesenkter Spitze geradeaus flattert Ihr in alle Richtungen, feuert dabei oder aktiviert eine Spezialwaffe, verharrt auf der Stelle und hebt senkrecht nach oben ab. Der Bildschirm scrollt in den ersten Levels vorwiegend nach links und rechts, später verstärkt auch vertikal in die Tiefe. Im feindlichen Kugelhagel verliert Euer Hubschrauber Energie, die Ihr in versteckten Flugzeug-Werkstätten wieder regeneriert. Landet Ihr in der Nähe eines Gefangenenlagers, laufen die Kameraden aus allen Richtungen auf Euren Hubschrauber zu – wartet, bis sie an Bord geklettert sind und düst dann zurück zu Eurem Stützpunkt, um sie in sichere Verwahrung zu geben.



Irgendwo hat Euer Mechaniker sein Lager aufgeschlagen: Findet ihn, und Euer Hubschrauber ist repariert.

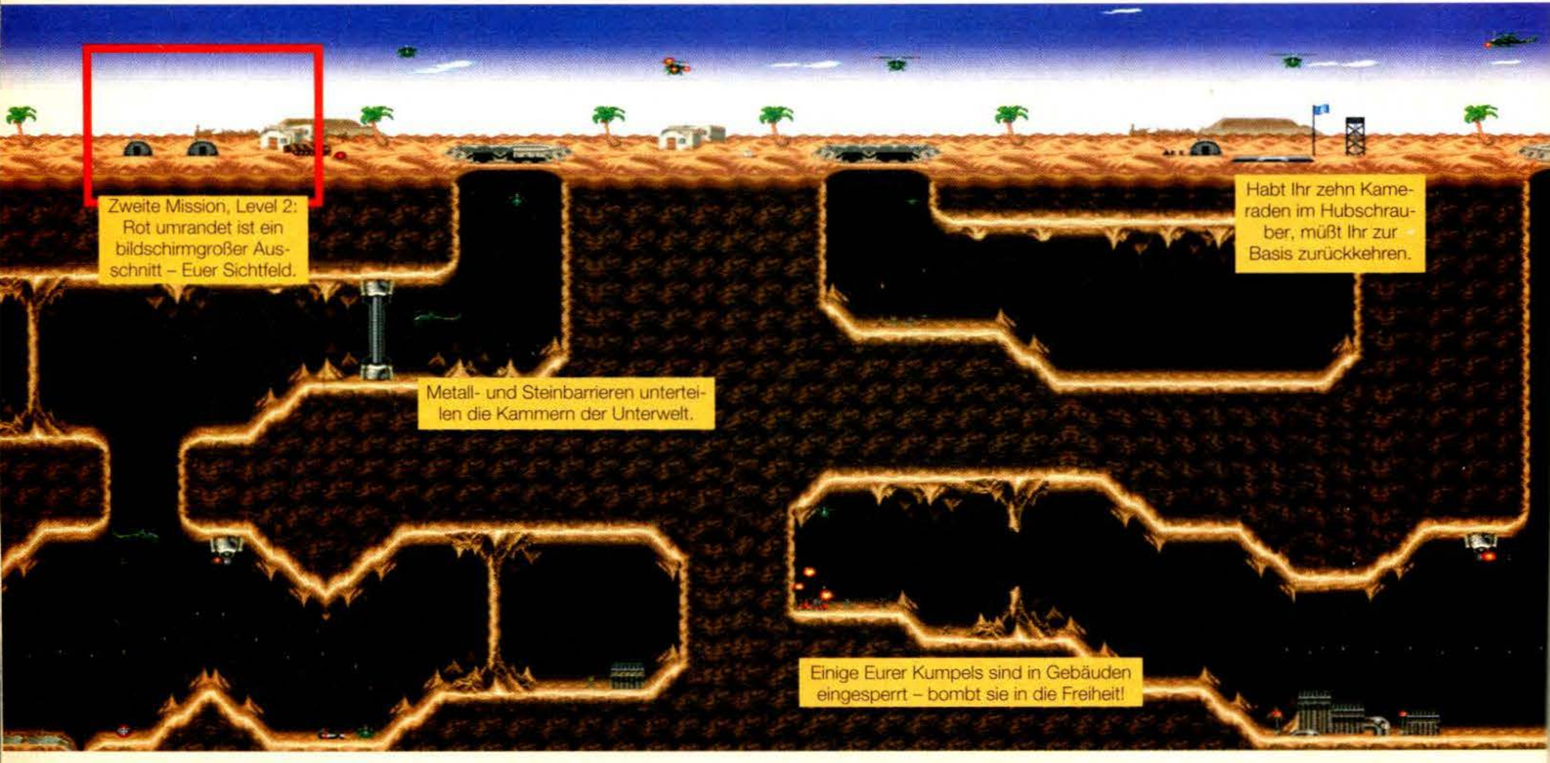
„Choplifter 3" ist ein fesselndes Gemisch aus turbulenter Baller-Action und Joypad-Feinarbeit. Schmiert Ihr mit einem Hubschrauber voller Häftlinge ab, sind die Kameraden futsch und Ihr müßt Euch weiter ins feindliche Gebiet vorwagen, um Euer Rettungs-Soll einzuhalten. Die eigene Gier kostet dem Choplifter-Piloten das Leben – wer stürmisch voranfliegt und nicht regelmäßig zur Basis zurückkehrt, wird viele Neustarts absolvieren. "Choplifter 3" ist mit seinem Extrawaffen-Sortiment komplexer als der Apple-2-Oldie und fordert eine längere Eingewöhnungszeit. Außerdem ist der Pixel-Feindflug in seiner Thematik (mit Napalm und Atom-Sprengsatz!) und dem bunten Detailreichtum noch eine Spur geschmackloser als der optisch primitive Urahn. Wen der harte Spielinhalt nicht schreckt, bereitet die (auch akustisch interessante) Rettungsaktion eine beängstigend hohe Motivation. "Einen Versuch wag' ich noch" - nur die begrenzten Continues zwingen den Spieler zum gelegentlichen Ausschalten.

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel.: 089/7605151



MBIT 8 — CODE

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	EXTREME
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	76%



Zweite Mission, Level 2: Rot umrandet ist ein bildschirmgroßer Ausschnitt – Euer Sichtfeld.

Habt Ihr zehn Kameraden im Hubschrauber, müßt Ihr zur Basis zurückkehren.

Metall- und Steinbarrieren unterteilen die Kammern der Unterwelt.

Einige Eurer Kumpels sind in Gebäuden eingesperrt – bombt sie in die Freiheit!





Battle Cars

MARTIN GAKSCH – "F-Zero" trifft "Rock´n´Roll Racing": So lecker dieses Rezept klingt, die Zubereitung hat meinen Geschmack nicht ganz getroffen. Als Solospieler fahrt Ihr in neun Spielrunden jeweils zwei Rennen. Zunächst legt Ihr die Strecke zum Level-Finale ohne großen Konkurrenzdruck zurück, ehe Euch der Boß herausfordert. Um dem "Game Over"-Schriftzug zu entgehen, müßt Ihr den Obermotz (bzw. dessen Fahrzeug) in die Schranken weisen. Fahrtechnisches Können alleine reicht dazu nicht – aber wozu habt Ihr die netten Waffen? Zielsuchende Raketen, Wurfscheiben mit Billard-Komponente und durchschlagsstarke Bomben hinterlassen sichtbare Spuren. Bei dem Wettrennen solltet Ihr Euch von anderen Fahrern nicht ablenken lassen. Die Kollegen sind bestenfalls Kanonenfutter: Räumt Ihr einige aus dem Weg, belohnt Euch "Battle Cars" mit Geld, das Ihr wiederum zum Kauf von Waffen und Auto-Aufrüstsätzen benötigt. Fehl am Platz ist übrigens das Bremspedal: Wenn Ihr aus der Kurve schliddert und gegen die Bande prallt, kostet dies kaum Zeit. "Battle Cars" hat nichts mit einer realistischen Rennsimulation zu tun, die Action dominiert eindeutig. Fortgeschrittene Piloten setzen auf spezielle Techniken: Verschiedene Powerslides oder kurzzeitiges Rückwärtsfahren muntern den Freizeit-Raser auf. Und siehe da, eine gewisse Adrenalin-fördernde Wirkung kann man der Zerstörungsorgie nicht absprechen. Langfristige Motivation entwicklet sich allerdings nicht.

Optisch kommt das Modul nicht über das Prädikat "Mode-7-Grafik von der Stange" hinaus: Die schnelle, aber nicht sonderlich detaillierte Grafik wirkt auf Dauer eintönig. Leider hat es Namco nicht geschafft, die Vorzüge der anfangs genannten Ideen-Inspiranten zu kopieren: Weder Tempo und Dynamik des Rennspiel-Oldies, noch die destruktive Hinterhältigkeit der Sound & Vision-Raserei wurden eingebracht.

Wenn Ihr zu zweit die Kurven kratzt, wird aus drei Modi gewählt. Einerseits dürft Ihr das oben beschriebene Spiel im Duett angehen. Dazu fahrt Ihr den Cross-Country-Parcours im Split-Screen-Ambiente gegeneinander, kämpft danach aber einzeln gegen den Obermotz. Außerdem winkt der Vs-Modus mit Tournament-Add-on. Wenn Ihr genügend Kumpels vor dem Joypad versammelt, dürfen bis zu acht Spieler den "Battle Car"-King ermitteln.

Erhältlich bei Galaxy, München. Tel.: 089/7605151


So spektakulär geht's leider selten zu: Bis auf die Mode-7-Rennstrecken gibt sich die Hardcore-Raserei "Battle Cars" recht bieder.

Standard-Extras im Shop: Drei verschiedene Waffen, sechs Tuning-Teile.

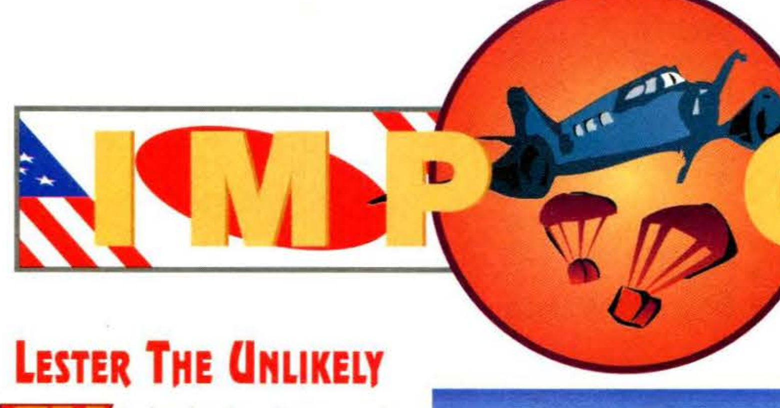

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt



SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	NAMCO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	58%

Anläßlich der 3DO-Veröffentlichung in Japan (Ende März) präsentierten die ersten Fernost-Hersteller ihre Spiel für die das 3DO. Die Japan-Palette ähnelt dem amerikanischen Angebot (Adventures mit Education-Unterton und skurrile Simulationen) und sind mit dem US-3DO kompatibel. Mit "Fire Ball" ist ein grafisch bestechender Flipper angekündigt, mit "Dr Hauzer" des japanischen CD-Spezialisten Riverhill Software ein Adventure mit Polygongrafik und Live-Video-Einspielungen. Interessant sehen die vorabberechneten Kampfroboter des 3-D-Science-fiction-Adventures "Tetsujin" aus. Weitere CD-Anbieter sind Pak-In-Video (mit „Kyoto Mystery" und „Burning Soldier"), Humming Bird („The Mask of the Black Death"), Micro-Cabin („Life Stage") und T&E-Soft mit einer Umsetzung ihrer Bestellers „Pebble Beach Golf".

Für Pioneers luxuriöses "Laser Active"-Abspielgerät, das auch in den USA erhältlich ist, erscheinen Spiele, die technisch zwischen Action-Spielautomat und linearem „3-D-Ride" liegen. Der „Space Invaders"-Erfinder Taito hat sich auf solche Automaten spezialisiert, die tolle Filmgrafik, aber nur wenig Spielwitz bringen. Taitos Dünen-Rennen "Rocket Beach" läuft auf dem Mega-CD-Einschub für das Laser Active und kostet in Japan knapp 10.000 Yen (umgerechnet rund 170 Mark). Ebenfalls für das "Mega LD"-Modul erschienen: Pioneers Action-Ballereie "Space Berzerker" und die Hubschrauber-Schlacht "Hi Roller Battle". Für Laser Active plus PC-Enging-CD-ROM ist wiederum "Dollar Dollar Paradise" ausgeliefert, eine Majongh-Variante mit süßen Video-Mädels. Auf leicht bekleideten Mädchen liegt auch der Schwerpunkt des Multimedia-Spiels „Virtual Cameraman".



Lester The Unlikely

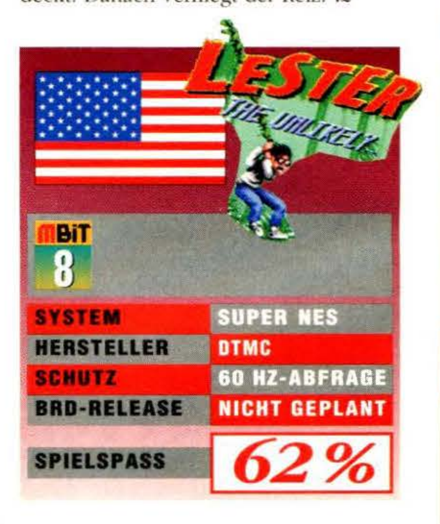
SN Stubenhocker Lester, mit Brille, Kapuzenpulli und ausgeprägten Haltungsschwächen ein eher unansehnlicher Vertreter des männlichen Geschlechts, muß sich als Held beweisen. Im Hafen nickt er über seinem Lieblingscomic ein, wird schlafend auf ein Schiff verladen und nach einem Piratenüberfall auf eine tropischen Insel verschlagen. Damit er wieder nach Hause zu Mami, Asthma-Inhalator und Game Boy kommt, müßt Ihr ihn schadlos durch die Inselwelt steuern. Zu Beginn ist der Weg noch einfach, später muß Lester sich in Höhlen zurechtfinden, Gegenstände aufspüren und Rätsel lösen. Grafisch erinnert das Geschehen an "Flashback" - tatsächlich wurde das **Rotoscoping**-Verfahren für die Animationen benutzt. Viel ist allerdings nicht los: Wenig Feinde und Rätsel lassen den Adrenalinspiegel kaum ansteigen. Frusterfahrungen wandeln sich in Patent-Lösungen - wißt Ihr einmal wie's weitergeht, bietet die Situation keinerlei Herausforderung mehr. "Lester, the Unlikely" öffnet sich dem Spieler erst auf den zweiten Blick und macht so lange Spaß, wie Ihr neue Kniffe entdeckt. Danach verfliegt der Reiz. *iz*

Als Rotoscoping bezeichnet man ein Verfahren, bei dem die Bewegungsabläufe eines Schauspielers abgefilmt und dann die Einzelbilder in eine Spielanimation übertragen werden. So spendierte DTMC Lester über 200 Bewegungsphasen. Rotoscoping war u.a. bei „Prince of Persia", „Flashback" und bei „Terminator"(Mega-CD) im Einsatz.


„Flashback" läßt bei Lesters Animationen grüßen.


Mit dem Diamanten schießt Ihr den Ausgang frei.

Der Feuergeist stellt Euch vor eine heikle Aufabe: Findet den richtigen Schädel, oder Lester wird geröstet.

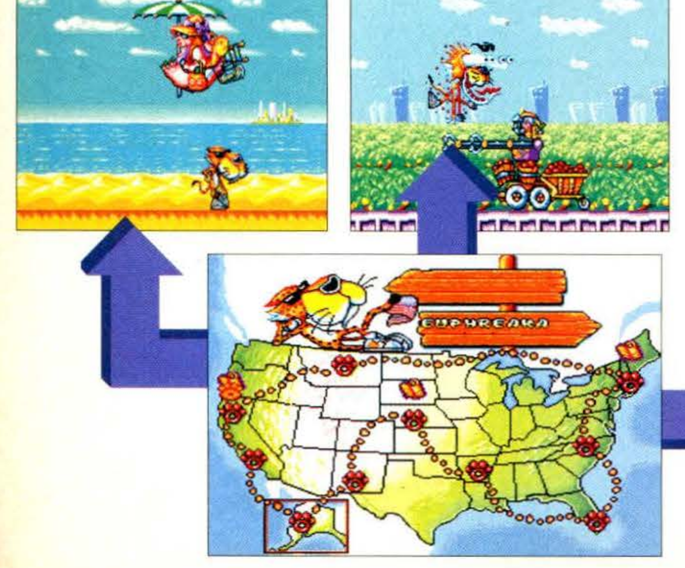


SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	DTMC
SCHUTZ	60 HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	62%

Wild Wild Quest

MD Der reimende Leopard Chester Cheetah, hierzulande unbekannt, ist in den USA das Maskottchen der Chee-Ton-Käsebällchen. Nach "Too cool to fool" kehrt der Snack-König in einem neuen Abenteuer zurück: In "Wild wild quest" ist Chester wieder aus dem Zoo ausgebüchst und macht sich auf die Suche nach der Hip City. Dabei stellt ihm der tumbe Wärter Mean Eugene ein Bein, der Chesters Landkarte in alle Winde verstreut hat. Um die Stücke zu finden, wählt Ihr zehn Levels an, in denen Ihr zuerst einen Jump´n´Run-Parcours absolviert und dann gegen einen bizarren Endgegner antretet. Zwischendurch lockert eine Motorrad-Bonusrunde das Spiel auf. "Wild wild quest" ist Dutzendware: Grafik, Musik und Spieldesign sind frei von groben Patzern, aber auch von jeglicher Originalität. Steht Ihr einem Endgegner gegenüber, steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an: Ein Treffer und schon ist ein Leopardenleben futsch. Trotzdem hat das minimalistische Jump´n´Run einen seltsamen Charme, der von kleinen Gags und den verrückten Charakteren lebt. *iz*

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel. 089/7605151




Mit einer schnellen Tüte Käsebällchen regeneriert sich Chester.



SYSTEM	MEGA DRIVE
HERSTELLER	KANEKO
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	53%

IMPORT

Joe & Mac 3

SN

INGO ZABOROWKSI – Die beiden "Caveman Ninjas" sind wieder da: Nach der inoffiziellen Fortsetzung **"Congo´s Caper"** ziehen die Vorzeit-Protagonisten höchstpersönlich in den Neandertaler-Kampf.

Statt den beiden Helden ging der verwandelte Schimpanse Congo auf die Suche nach seiner Liebsten. Mehr im „Sonic"-Stil gehalten, bot der zweite Teil gradlinige Jump 'n Run-Aktionen. In der ersten Hütte im heimatlichen „Joe & Mac 3"-Dorf ist Congo zum Andenken auf einem Portrait verewigt.

Bewaffnet mit Keule und Bärenfell knüppeln sich Joe und Mac durch die Steinzeit, um die gestohlene Krone aus den Händen eines fiesen Konkurrenzstammes zu entreißen. Dazu steuert Ihr die beiden in alter Jump´n´Run-Manier durch sechs Levels, vermöbelt Neandertaler und Tierwelt, um schließlich im Endkampf gegen verschiedene Saurier anzutreten.
Wie gewohnt dürft Ihr die Levels auf einer Oberwelt anwählen. Werden die Helden in Eiswelt, Dschungel oder Vulkangebiet zu müde, reiten sie auf freundlichen Echsen durch die Gegend. Habt Ihr einen unfreundlichen Zeitgenossen per Keulenschlag ins Land der Träume geschickt, lassen diese verschiedene Extras zurück: Steinmünzen braucht Ihr, um im Dorf Rat, Energien und weitere Extras einzukaufen. Außerdem dürft Ihr Euch ein Paßwort notieren. Mit etwas Glück findet Ihr auch Evolutionsmodelle der Holzkeule, die wirkungsvoller sind und den Gefahren der Urwelt mit größerer Reichweite den Garaus machen.
Viel hat sich seit dem ersten Teil (erschien 1991 in Japan) nicht geändert: Witzige Comic-Grafik mit großen Figuren und monströse Endgegner vermitteln Spaß, dafür sind die Levels langatmig und mit vielen Wiederholungen gespickt. Technisch wurde diesmal im Gegensatz zu den Vorgängern nicht geschlampt, neue Spielideen hätten aber nicht geschadet. Übrig bleibt solide Steinzeitunterhaltung, die erfahrene Spieler schnell bis zum letzten Höhlenwinkel erkundet haben.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140


Der Triceraptos bewacht die geheimnisvolle Eishöhle.


Im Dorf dürft Ihr Extras und ein Paßwort gegen Steintaler eintauschen

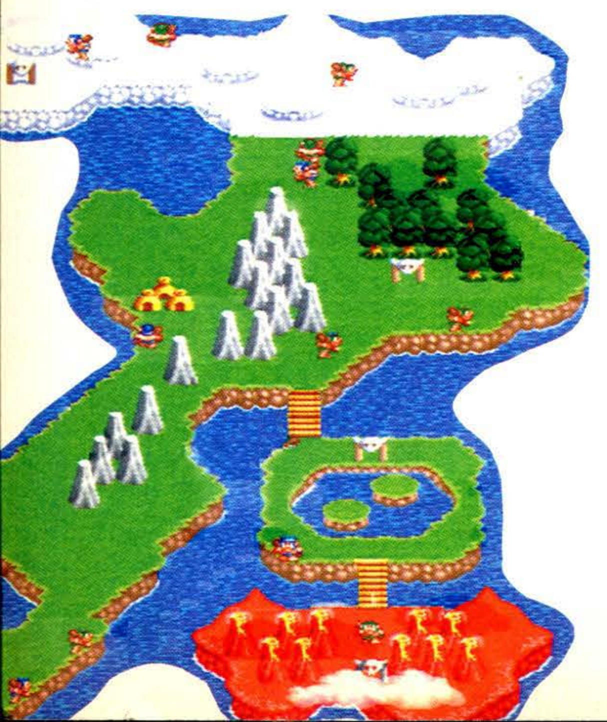

Die beiden Steinzeithelden treten zum dritten Mal gegen böse Saurier an


In einigen Abschnitten reitet Joe auf Sauriern zum Ausgang



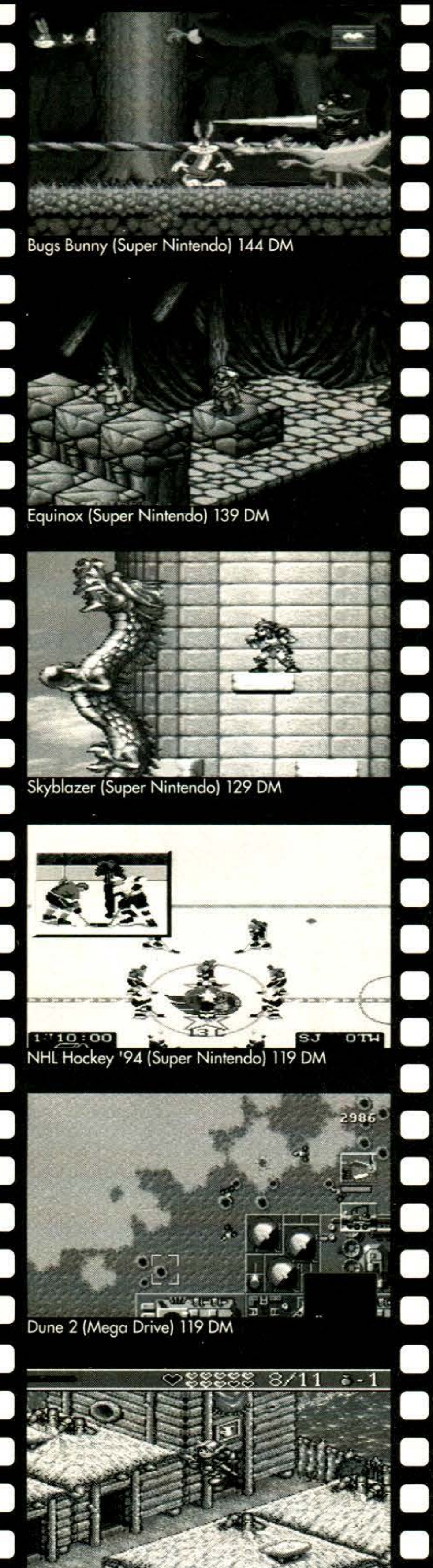
MBIT		CODE
8		010 201 022

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	DATA EAST
SCHUTZ	60 HZ-ABFRAGE
BRD-RELEASE	SOMMER ´94
SPIELSPASS	68%





Damit hat Joe wohl nicht gerechnet: Ohne Mac hat er gegen diesen Riesensaurier kaum Chancen.


Bugs Bunny (Super Nintendo) 144 DM
Equinox (Super Nintendo) 139 DM
Skyblazer (Super Nintendo) 129 DM
NHL Hockey '94 (Super Nintendo) 119 DM
Dune 2 (Mega Drive) 119 DM
Landstalker (Mega Drive) 129 DM
Super Mario Land 3 (Game Boy) 69 DM

THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Mega Drive

Artikel	Preis
Mega Drive II ohne Spiel	199,–
Mega Drive II Sonic 2 Set mit Sonic 2 und 2 Joypads	289,–
Multi Mega	**989,–**
6 Button Controller	**39,–**
6 Button Arcade Power Stick	89,–
6 Button Infrarot (2 Pads)	**89,–**
4-Way-Play-Adapter EA	59,–
Action Replay Pro	119,–
Aladdin	119,–
Brett Hull Hockey	**89,–**
Castlevania	104,–
Champ. World Class Soccer	**109,–**
Dragons Revenge	109,–
Dune 2	**119,–**
Eternal Champions	**139,–**
F-15 Strike Eagle 2	129,–
FIFA Soccer (Elec. Arts)	**109,–**
Hyperdunk (16 MB)	**119,–**
Joe & Mac	**99,–**
Landstalker (dt. Texte)	**129,–**
Lost Vikings	**109,–**
Mutant League Hockey	109,–
NBA Jam	**129,–**
NBA '94 Showdown	119,–
NHL Hockey 94	109,–
PGA Euro Tour Golf	**119,–**
Prince of Persia	109,–
Ren & Stimpy	109,–
Sensible Soccer	119,–
Skitchin'	109,–
Sonic 3	**139,–**
Street Fighter 2 (24 MB)	**134,–**
Streets of Rage 3 (Mai/Juni)	**139,–**
Sub Terrania (Mai)	109,–
ToeJam & Earl 2	**119,–**
VR Racing (Mai)	**189,–**
WWF Royal Rumble	129,–
WCW Wrestling	119,–

Mega CD

Artikel	Preis
Mega-CD 2 mit Road Avenger 1 Jahr Garantie	549,–
Mega-CD 2 ohne Spiel 1 Jahr Garantie	499,–
Double Switch	109,–
Dune CD	109,–
Ground Zero Texas	**119,–**
Heart of the Alien (Mai)	**119,–**
Jurassic Park CD	109,–
Lunar Silverstar	119,–
Monkey Island	**119,–**
Microcosm	**119,–**
Mystery Mansion	109,–
NHL Hockey 94 CD	**119,–**
Powermonger CD	119,–
Prize Fighter	119,–
Sonic CD	89,–
Soulstar (Mai/Juni)	**119,–**
Thunderhawk	109,–
Wonderdog	109,–
World Cup USA '94	119,–
WWF (CD)	**109,–**

Game Gear

Artikel	Preis
Game Gear TV Set	289,–
Aladdin	89,–
Donald Duck 2	89,–
NBA Jam	89,–

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre Bestellung liefern wir Ihnen als Brief, Schnellpäckchen oder Schnellpaket. So haben unsere Kunden die bis 18.30 Uhr bestellte Ware in der Regel schon am nächsten Morgen. Bei Bestellungen ab drei Artikeln sogar portofrei!

Super Nintendo

Artikel	Preis
Power Station	189,–
Super Nintendo Power 3 Set	339,–
Action Replay Pro	119,–
Aladdin	119,–
Art of Fighting (Mai)	144,–
Bugs Bunny (Mai)	144,–
Champion World Class Soccer	129,–
Cool Spot	129,–
Equinox	139,–
F-1 Pole Position	139,–
Flashback	139,–
Flintstones	129,–
Goof Troop	124,–
Humans 1	119,–
Jammit (Mai)	139,–
John Madden '94	119,–
Jurassic Park	139,–
Jogi-Bear	119,–
Mech Warrior	139,–
Mega Man X (Mai/Juni)	119,–
Might & Magic 2	139,–
Mystical Ninja	139,–
Mr. Nutz	119,–
NBA Jam	144,–
NHL Hockey 94	119,–
Nigel Mansell's World Ch.	129,–
Pinball Dreams (Mai)	119,–
Pirates of the Dark Water (Mai)	144,–
Plok	94,–
Pocky & Rocky	119,–
Pop'n Twinbee Rainbow Bell Adv.	139,–
Rock'n'Roll Racing (April)	129,–
Sensible Soccer	134,–
Shadow Run	139,–
Skyblazer	129,–
Street Fighter 2 Turbo	129,–
Super Hockey	119,–
Super Star Wars 2: E.S.B. (Feb)	139,–
Tiny Toon Adventures	**99,–**
Virtual Soccer	119,–
Young Merlin	144,–

NES

Artikel	Preis
Turtles Tournament Fighters	94,–
Dschungelbuch (April)	94,–

Game Boy

Artikel	Preis
Mario Land 3: Wario Land	**69,–**
Dschungelbuch	69,–

Neo-Geo

Artikel	Preis
Art of Fighting 2	**399,–**
Winderjammers	**399,–**

Sonderpreise

Artikel	Preis
Flashback Super Nintendo	94,–
Super Bomberman Super Nintendo	74,–
Bubsy Super Nintendo	79,–
Daffy Duck Super Nintendo	89,–
Global Gladiators Mega Drive	49,–
Fatal Fury Mega Drive	69,–
Super Kick Off Mega Drive	29,–

Multi Mega 989,– DM

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 8,–, bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–. Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 10,–. Porto Ausland DM 18,–

TEL. 09 31/ 57 16 01 ODER 06

JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG

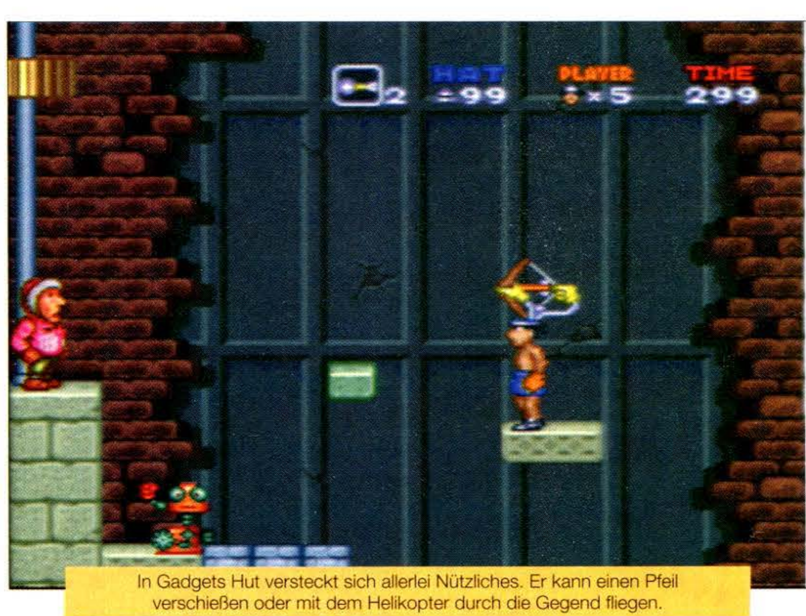


Inspector Gadget

MAD hat wieder zugeschlagen: Die unbesiegbare Verbrecherorganisation, die Gadget-Fans aus der gleichnamigen französischen Zeichentrickserie kennen, hat die Nichte des Inspektors entführt. Als Polizeichef Quimby dem schloddrigen Inspektor davon erzählt, packt dieser gleich seine bionischen Metallgelenke zusammen und startet in den ersten Level. Dr. Claw, der furchtbare Anführer des MAD-Clans, hat die kleine Penny in ein englisches Schloß gebracht. Gelingt es Gadget, das Schloß zu durchqueren und Claws Schergen zu besiegen, folgt Ihr ihm durch einen Schweizer Glockenturm, den Amazonas und verschiedene andere Spielstufen. Hudson Soft liefert mit „Inspector Gadget" einen spielerisch ungewohnt dünnen Schnellschuß ab. Die Grafik erreicht zwar Durchschnittsniveau, dafür beginnen die Sprites schon im dritten Level erbärmlich zu flackern. Spielerisch wird Gadgets Odyssee durch den **"Multifunktionshut"** aufgewertet: Ihr müßt die einfallsreichen Extras sparsam und geschickt einsetzen, um Penny zu retten.

Inspektor Gadget führt in seinem Hut verschiedene Waffen mit: Gleich zu Anfang steht ihm der Greifarm zur Verfügung, an dem er sich eine Etage nach oben zieht. Danach findet er einen Hubschrauber-Aufsatz, mit dem er Abgründe fliegend überwinden kann. Den Bogen hat Gadget von Haus aus dabei – nur die Pfeile dafür fehlen ihm noch: Die mit den Saugnäpfen heften sich an der Wand fest und bilden eine Leiter, mit normalen Pfeilen attackiert er seine Widersacher. Besonders effektiv sind die Bomben, die Gadget ablegt, um Gegner oder Felswände zu sprengen.


Mit Baseballschläger und Schneeball gehen die Eskimos auf die Jagd



In Gadgets Hut versteckt sich allerlei Nützliches. Er kann einen Pfeil verschießen oder mit dem Helikopter durch die Gegend fliegen.


Mode-7-Effekte täuschen nicht über die schlechte technische Qualität hinweg

INSPECTOR GADGET

MBiT 8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	HUDSON SOFT
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	62 %

Astro Boy

Wonderboy in High-Tech-World: Im neuen Geschicklichkeitsspiel des japanischen Herstellers Zamuse schlägt sich Hosenmatz Astro Boy durch eine abwechslungsreiche Welt, die sogar 3-D-Sequenzen und Mini-Shoot'em-ups enthält. Grafisch unterstreichen die Entwickler das Spieldesign mit verschiedene Grafik-Sets und zwei Perspektiven – Ihr seht den Helden nicht nur von der Seite, sondern auch von oben. Astro Boy hat die neuen Nike-Raketen-Schuhe an und fliegt auf Knopfdruck in alle Richtungen. Um gegen seine Feinde anzugehen, kann er prügeln und in Lichtgeschwindigkeit auf sie zufliegen. Je nach Aufgabe, die ihm während eines Abschnitts gestellt wird, ist er sogar in der Lage, über den Boden zu kriechen, Felsen zu stemmen und seinen Weg mit der Taschenlampe auszuleuchten. *ak*

Astro Boy ist enorm abwechslungsreich: Jump'n'Run-Szenen werden...


...durch 3-D-Levels und Ballerspiel-Sequenzen ergänzt.



MBiT 8

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ZAMUSE
SCHUTZ	NEIN
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	60 %


PLOK*
Irrer Sound, wahnsinnige Grafiken, verrückte Welten!
*PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.
Exklusiv für Super Nintendo™
Ja, da guckst Du, was? So was Verrücktes gibt's nur bei mir – Plok*. Du glaubst mir nicht? Na dann schau Dir mal meine Super Grafiken an. Die sind von einem der besten Designer-Teams. Und wenn Du den irren Sound hörst, fallen Dir glatt die Ohren ab. Aber den größten Knüller hab' ich Dir noch nicht verraten: Ich schmeiß' meine Arme und Beine auf alles, was mir in den Weg kommt – und sie kommen immer wieder zurück! Ja, da guckst Du, was?! Plok* – nur für Super Nintendo™.
Mit deutschem Bildschirmtext.
Nintendo®

Entwickler: Sega, J



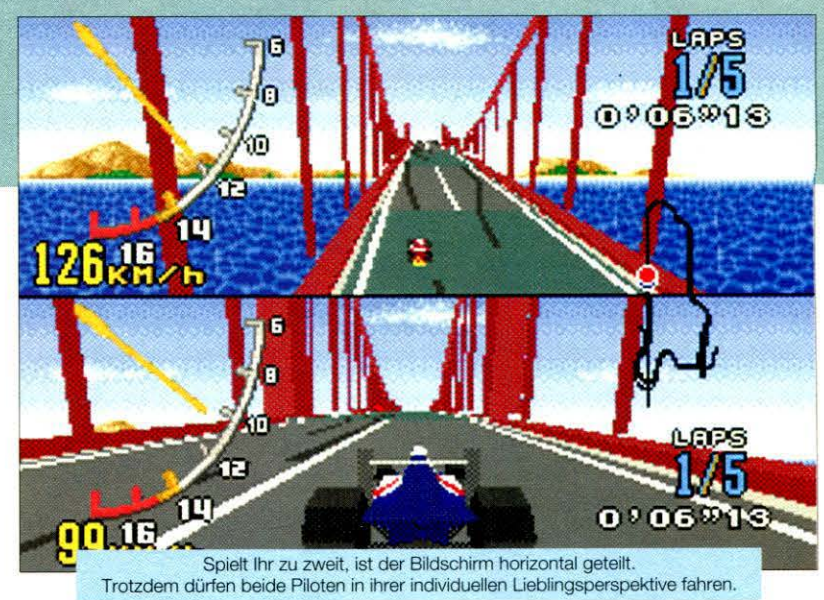
Virtua Racing







Drei verschiedene 3D-Rennstrecken sind auf Modul abgelegt



Spielt Ihr zu zweit, ist der Bildschirm horizontal geteilt. Trotzdem dürfen beide Piloten in ihrer individuellen Lieblingsperspektive fahren.

Mit dem SVP ("Sega Virtua Prozessor"), Segas Antwort auf Nintendos Super-FX-Chip, geht die heißeste Automatenumsetzung des Jahres an den Start um die Rennspiel- und 3D-Action-Meisterschaft.

Ihr steuert einen Formel-1-Renner, mit dem Ihr drei Spielmodi bestreitet: Spielt Ihr alleine, brettert Ihr entweder als einsamer Rundenfresser über den Asphalt, um einen neuen Streckenrekord aufzustellen. Im "Virtua Racing", dem Arcade-Modus, duelliert Ihr Euch mit fünfzehn anderen Autos und dem genadenlosen Zeitlimit, das wie bei "Out Run" durch Wegpunkte um einige Sekunden aufgestockt wird. Schafft Ihr den Zieldurchlauf, begutachtet Ihr eine atemberaubende Zeitlupe Eurer Fahrt. Zu zweit dürft Ihr nur gegeneinader antreten, wobei der bessere Fahrer mit einstellbaren Handicaps herabgebremst werden kann.

In allen Spielmodi wird die Rennstrecke und die Umgebung (Berge, Brücken, Riesenrad) durch rasant berechnete Polygongrafik dargestellt. Der SVP erlaubt sogar, zwischen vier Perspektiven umzuschalten – seid Ihr direkt hinter dem Lenkrad, müßt Ihr die Strecke perfekt kennen, aus der Vogelsicht habt Ihr den besten Überblick.

Erhältlich bei Game Express, München, Tel: 089/5438-088

2 FAST 4 U • Ich war nie ein großer Fan von Rennspielen – entweder war's mir zu einfach oder zu kompliziert, zu unrealistisch oder schlichtweg zu langsam. Seit "Virtua Racing" hat das ein Ende: Mit dem SVP-Turbolader gibt das Mega Drive Gas, daß Ihr förmlich in den Sessel gedrückt werdet. Technisch ist die rasante Action absolut makellos – so schnelle und gute Polygongrafik gab's in dieser Form bisher nur auf unbezahlbarer PC-Hardware. Grandiose Perspektiven und ein spannendes Spielprinzip lassen Euch auch nach Wochen noch die Ideallinie suchen und im Windschatten Eures Vordermanns auf Rekordjagd gehen. Abgesehen vom unverschämten Preis hat das Spiel nur zwei Schwächen: Der Sound krächzt heiser der massiven Optik hinterher, außerdem gibt's nur drei Strecken. Trotzdem gehört das fabelhafte "Virtua Racing" in jede Modulsammlung.









Auf Knopfdruck schaltet Ihr Euch durch alle Perspektiven der Rennspielgeschichte: Rechts oben Segas "Turbo", links unten "Pole Position".



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	200 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	81 %
SOUND	53 %
SPIELSPASS	88%

Mit SVP-Power an die Pole Position: Superschnell und mit endloser Motivation, aber wenigen Strecken.

Entwickler: Factor 5, D • **Produzent:** Julian Eggebrecht • **Design:** Thomas Engel, Frank Matzke, Julian Eggebrecht • **Programmierung:** Thomas Engel, Holger Schmidt • **Grafik:** Frank Matzke, Ramiro Vaca • **Sound:** Chris Hülsbeck

Mega Turrican

MD

Bereits vor gut einem Jahr präsentierte die kölsche Programmiertruppe Factor 5 stolz eine fertige Mega-Drive-Version der Kultserie "Turrican". Aufgrund vertriebstechnischer Wirren hat es jedoch bis heute gedauert, ehe der Action-Titel über Data East erschien. Dabei muß sich die deutsche Produktion vor der Konkurrenz nicht verstecken: Fünf Welten mit insgesamt 15 Levels und ebensovielen Mega-Motzen beschäftigen den Spieler. Dieser wird von Beginn mit einer Armada an Handfeuerwaffen, Lasergewehren, Smart-Bomben, Fire´n´Forget-Raketen und Flammenwerfern ausgestattet – angesichts der gewaltigen Alien-Population ein feiner Zug der **Spieldesigner.** Wer eine beliebige ältere "Turrican"-Episode kennt, hat mit dem Spielverlauf wenig Probleme: Der rostfreie Allzweck-Roboter ballert sich ohne Verschnaufpause durch kunterbunte High-Tech-Welten, nimmt "Alien"-inspirierte Landschaften und Gegner zur Kenntnis und schert sich einen Dreck um diplomatische Friedensbemühungen. Vielmehr lechzt Turrican nach Extra-Symbolen, die zahlreich am Wegesrand verteilt wurden. Die Farben stehen für verschiedene Waffensysteme (natürlich in Ausbaustufen erhältlich), Zusatzroboter, Energiehappen und "Second-Hand"-Geschütze runden das Sortiment ab. Im Eifer des Gefechtes muß das Joypad einiges ertragen: Es wird gefeuert und gesprungen, Smart-Bomben fegen den Bildschirm leer, Turrican verwandelt sich in ein Granaten-legendes Rad und fährt auf Knopfdruck einen Enterhaken aus. Damit krallt er sich wie einst sein "Castlevania"-Kollege an Einrichtungsgegenständen fest und schwingt sich auf sonst unerreichbare Plattformen.

An nützlichen Bonus-Features bietet "Mega Turrican" drei Schwierigkeitsgrade, begrenzte Continues und ein Sound-Menü für Laser-freies Hörvergnügen.

Erhältlich bei Galaxy, München, Tel.: 089/7605151



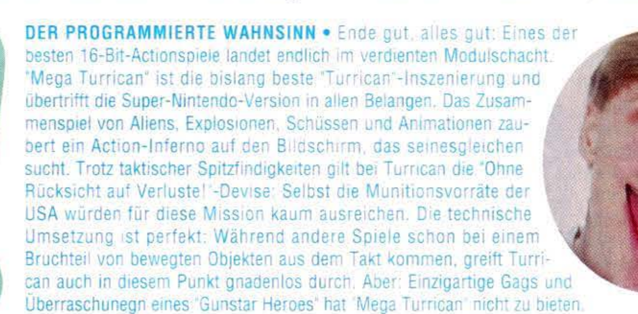
In den Behältern warten aggressive Aliens nur darauf, ihr destruktives Potential auszuleben.

Faszination Technik: Kaum ein anderes Mega-Drive-Spiel reizt die Hardware besser aus als "Mega Turrican".

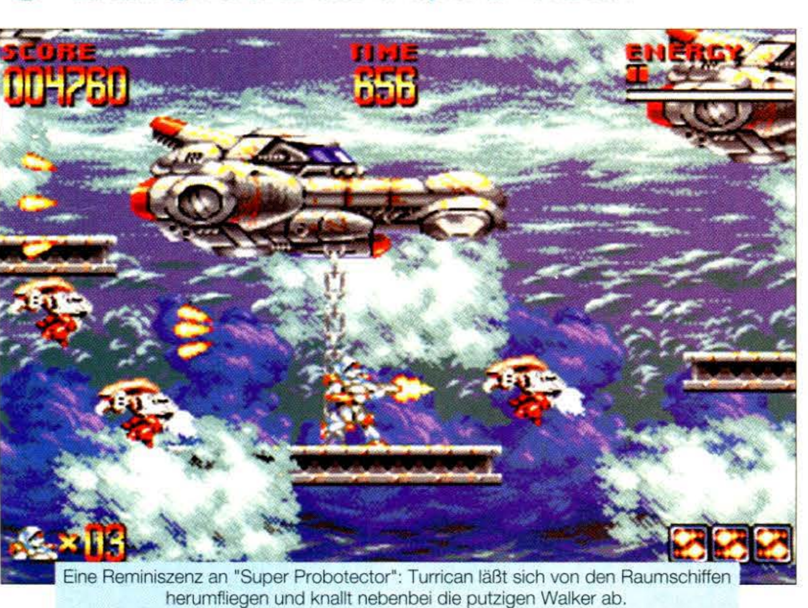


Der Obermotz hat ein Auge auf Euch geworfen: Zunächst setzt er Laserstrahlen ein, später jagt er Feuerbälle los.

Factor 5 ließ sich nicht lumpen und verblüfft mit Spezialeffekten, die man vom Mega Drive nicht kennt. Mächtige Plattformen rotieren um die eigene Achse, aus der Tiefe zoomen Aliens heran und die Hintergrundoptik der zweiten Welt entwickelt ein faszinierendes Eigenleben.



DER PROGRAMMIERTE WAHNSINN • Ende gut, alles gut: Eines der besten 16-Bit-Actionspiele landet endlich im verdienten Modulschacht. "Mega Turrican" ist die bislang beste "Turrican"-Inszenierung und übertrifft die Super-Nintendo-Version in allen Belangen. Das Zusammenspiel von Aliens, Explosionen, Schüssen und Animationen zaubert ein Action-Inferno auf den Bildschirm, das seinesgleichen sucht. Trotz taktischer Spitzfindigkeiten gilt bei Turrican die "Ohne Rücksicht auf Verluste!"-Devise: Selbst die Munitionsvorräte der USA würden für diese Mission kaum ausreichen. Die technische Umsetzung ist perfekt: Während andere Spiele schon bei einem Bruchteil von bewegten Objekten aus dem Takt kommen, greift Turrican auch in diesem Punkt gnadenlos durch. Aber: Einzigartige Gags und Überraschunegn eines "Gunstar Heroes" hat "Mega Turrican" nicht zu bieten.



Eine Reminiszenz an "Super Probotector": Turrican läßt sich von den Raumschiffen herumfliegen und knallt nebenbei die putzigen Walker ab.



HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	IMPORT
GRAFIK	84 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	83 %

Furioser Bildschirm-Burnout ohne Verschnaufpause: Grafisch und technisch blendend inszeniertes Jump´n´Shoot.



Zwei Beispiele für Special-FX: Oben rotiert die Plattform, sobald Turrican sie betritt. Im unteren Bild solltet Ihr den mutierenden Hintergrund beachten.

Design, Regie, Script & Produktion: Sam Nicholson, John Zuur Platten, Elliot Simon Gay, Chris Bankston • **Programmierung:** Code Monkeys • **Grafik:** Joe Lewis • **Visuelle Effekte:** Dan Schmit • **Spezialeffekte:** David Kuklish • **Sound & Musik:** Mars Lasar

Tomcat Alley

CD

Als ein russischer Ex-General in der mexikanischen Wüste auftaucht und zusammen mit anti-amerikanischen Verschwörern der Welt den Krieg erklärt, schalten die US-Streitkräfte in den Alarmzustand. Die Militärs lassen den Spitzenpiloten Dakota und Euch, den beste Waffenoffizier der US Air Force, einfliegen. Bevor Ihr Euch verseht, sitzt Ihr an Bord einer F-14X Tomcat und donnert mit Dakota durch den TruVideo-Himmel.

Ihr bedient das Funkgerät, den Navigationscomputer und die Waffensysteme, die sich je nach Missionsziel unterscheiden: Bei Abfangflügen habt Ihr Raketen mit Radar- oder Hitzesuchkopf an Bord, bei Bodenangriffen werft Ihr taktische Bomben. Außerdem knippst Ihr Aufklärungsphotos und kontrolliert die Verteidigungssysteme.

Während des Fluges müßt Ihr alle gegnerischen Jäger **abschießen**, indem Ihr den Zielsuchstrahl arretiert. Habt Ihr alle Wegpunkte abgeflogen und die Einsatzziele erfolgreich ausgeführt, kehrt Ihr zur Basis zurück. Selbst wenn Ihr Euch gerade von einer Mission erholt, geht die Handlung weiter – Eure Freunde werden abgeschossen, Dakota flirtet mit der hübschen Kollegin, eilige Rettungseinsätze sind nötig.

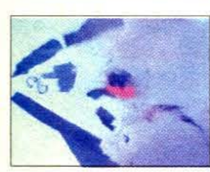
"Tomcat Alley" ist ein Full-Motion-Video-Abenteuer: Kurze Einspielungen der Schauspieler werden durch schnelle Schnitte mit Trickfilmszenen unterlegt, in denen Modelle oder Computeranimationen zu sehen sind.

Habt Ihr den gegnerischen Jäger im Zielkreuz, feuert Ihr die Raketen ab und verfolgt, wie der Flugkörper das feindliche Flugzeug einholt und in tausend Stücke zerlegt.











Zwischendurch tauscht Ihr wichtige Informationen mit Eurem Flügelmann aus



Der erste "Endgegner": Der russische Riesenbomber ist nur mit radargesteuerter Rakete zu knacken.

Massig Video zwischen den Feindflügen: In den Missionspausen bleibt Zeit für ein Nickerchen oder einen heißen Flirt.

Neben Luftkämpfen fordern auch taktische Bodenkämpfe Eure Geschicklichkeit und Konzentration.

TOP GUN • So bedenklich die Thematik ist, so perfekt wurde das Spektakel in Szene gesetzt: Kaum ein Spiel kommt an die packende Atmosphäre von 'Tomcat Alley' heran. Realfilm, Trickaufnahmen und donnernde Düsenjägersounds wurden perfekt gemischt. Während der rasant geschnittenen Luftkämpfe jagt ein Adrenalinstoß den anderen. Der Siegerstolz ist riesengroß, wenn Ihr mit verschwitzten Fingern einen feindlichen Bomber vom Himmel ballert oder eine Brücke zerfetzt. Daß Ihr das Flugzeug nicht selber steuert, wirkt sich kaum nachteilig auf den Spielspaß aus, dafür ärgern mich die vielen Wiederholungen – nach einem Dutzend MIGs macht sich Routine breit. Videospielpuristen bemängeln die fehlende Interaktion und den linearen Verlauf, Actionfreaks mit Faible für Effekte genießen hingegen die Überschall-Ballerlektion und die spannenden Film-Intermezzi.



Der Blutdruck steigt, die Finger zittern: Nur wenn Ihr die MIGs schnell in die Zielerfassung bekommt, habt Ihr im Luftkampf eine Überlebenschance.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	79 %
SOUND	81 %
SPIELSPASS	78 %

Geradliniges, aber packendes Fliegerdrama mit einer perfekten Mischung aus Realfilm, Tricksequenzen und CD-Sound.

Produzent: James Purple Hampton • **Design:** Eric Ginner, Susan McBridge, James Purple Hampton • **Programmierung:** Eric Ginner • **Grafik:** Linea Wigren, Tony Gascon u.a. • **Sound & Musik:** R. Wiley Evans, LX Ludis, M.Stevens

Crescent Galaxy

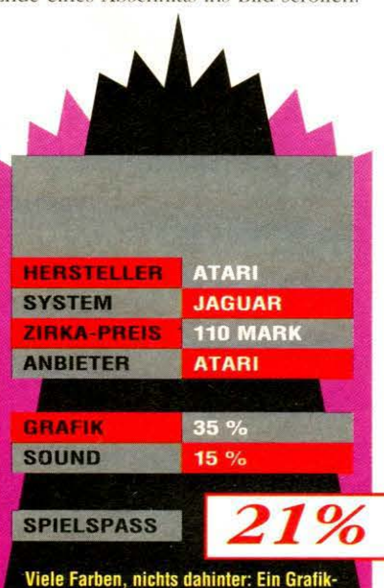


Müder Zwischengegner von rechts: Einige Optiken lassen erahnen, wozu die Hardware theoretisch in der Lage wäre.

JAGUAR Katzen-Pilot Trevor McFurr legt die Spitzohren an, um seinem japanischen Artgenossen Fox McCloud zu zeigen, wer der Boß im Spiele-Universum ist. Statt die 64-Bit-Hardware mit Polygonenwirbel und 3D-Spielereien zu schinden, beschränkt sich Trevor jedoch auf Baller-Action in traditionell horizontal scrollender Darstellung. Vier Monde müssen befreit werden. Erst düst Ihr durch das Weltall, dann über die Oberfläche der jeweiligen Welt. Die zahlreich anfliegenden Feinde hinterlassen Power-Ups für Euren Bordlaser und neun verschiedene Extrawaffen, die Ihr bunkert und zum richtigen Zeitpunkt auf Eure Feinde loslaßt. Am besten hebt Ihr Euch die schwere Artillerie für die bildschirmgroßen Endgegner auf, die am Ende eines Abschnitts ins Bild scrollen.



Fehlstart • Andere Weltraumhelden atmen auf: Ataris Jaguar-Testpilot "Trevor McFurr" trudelt trotz hochgezüchtetem 64-Bit-Motor geradewegs in die Mottenkiste der Ballergeschichte. "Crescent Galaxy" ist ein Grafik-Demo zum Thema "Hardware-unterstütztes Scrolling", jedoch kein Videospiel im üblichen Sinn. Über den Bildschirm fliegen wahllos definierte Objekte, die mal an Felsblöcke, ein anderes mal an Insekten erinnern – so genau läßt sich das nicht sagen, denn einer bestimmten Angriffstaktik folgt keine der feindlichen Sprite-Patroullien. Ihr ballert drauf, wartet auf den Endgegner und auf den Spielwitz – doch der läßt sich bis zum Ende nicht blicken. Neben den kindischen Soundeffekten, hatte Musik anscheinend keinen Platz mehr auf dem Modul – sollten wir den Entwicklern dafür nicht dankbar sein?



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	35 %
SOUND	15 %
SPIELSPASS	21%

Viele Farben, nichts dahinter: Ein Grafikdemo zum Thema "Die Hardware kann's, doch die Programmierer hatten keine Lust"

Entwickler: Sega, Japan • Sound: Yuzo Koshiro

Streets of Rage 3




Segas Antwort auf "Final Fight" hat das Vorbild längst überrundet – zumindest wenn man nach offiziell veröffentlichten Teilen zählt.

Im dritten Anlauf stürmt Ihr wieder allein oder mit einem Freund durch die Straßen der Wut, wo an jeder Ecke ein hauptberuflicher Todschläger und unter jedem Kanaldeckel ein arbeitsloser Kampfsport-Champ auf Euch lauert. Neben Axel und Blaze, den Helden des ersten Teiles, ist der Rollerskater Sammy (bekannt aus der Fortsetzung) mit von der Partie. Der frisch vom Band gelaufene Cyborg Zan, der unter der Maske eines weisen Kampfsportmeisters operiert, komplettiert das unerschrockene Quartett. Das langt Euch nicht? Verschont das boxende Känguru aus dem ersten Level und erledigt nur seinen finsteren Dompteur. Zum Dank stellt es sich Euch im Falle eines Continues als Helden-Alternative zur Verfügung.

Diesmal sind nicht ausschließlich normalsterbliche Prügelanfänger und -profis Eure Gegner – zwischen Handlangerpunks, gefährlichen Schönheiten mit Peitsche und fetten Feuerspuckern erwarten Euch unter anderem auch garantiert zauberkundige Ninjas und Blechroboter, die eine Menge einstecken können. Als böse Überraschung trefft Ihr auf mechanische Doppelgänger Eurer Kollegen und schließlich den alten Bekannten Mister X – doch diesmal ist er nicht der Oberfinsterling, denn der ehemalige Supergangster ist nur eine Marionette des verrückten Wissenschaftlers Dr. Zero.

Der prügellastige Fußmarsch führt durch dunkle Hinterhofgassen, später stehen Euch motorisierte Rockerbanden gegenüber. Am Hafen erwarten Euch Schlägertrupps, deren schwuler Anführer Ash Euch gegen Ende gehörig einheizt.

Als Zeichen der Gleichberechtigung vermöbelt Ihr beim anschließenden Besuch in der Techno-Disco zwischen treibenden Dance-Beats und Laserlichteffekten auch leichtbekleidete Damen. Danach geratet Ihr auf einer Baustelle in einen tückischen Hinterhalt. Von überall springen übellaunige Bauarbeiter ins Bild, schwere Fässer walzen alles platt, was ihnen in den Weg kommt. Zu allem Überfluß möchte Euch der brutale Endgegner mit seinem Bulldozer überrollen: Unter heftigsten Angriffen müßt Ihr eine Reihe von Betonplatten zerlegen, um mit heiler Haut zu entkommen. Durch unterirdische Katakomben mit führerlosen Elektroeisenbahnen und kampflustigen Ninjas dringt Ihr in ein japanisches Haus vor – hier haust ein dreifacher Magier-Samurai, der sich scheinbar aus dem ersten Shinobi-Abenteuer in die

Capcoms Automatenhit stand Pate für fast alle scrollenden Prügelspiele – "Streets of Rage" (Mega Drive), "Burning Fight" (Neo Geo) oder die "Rushing Beat"-Serie auf dem Super NES bedienen sich mehr oder weniger dreist beim Vorbild. Vom Original gibt's drei Varianten für das Super Nintendo ("Final Fight/Final Fight Guy" und die Fortsetzung "Final Fight 2"), außerdem ist eine Mega-CD-Variante erhältlich.



Von "Street Fighter 2" ließen sich die Designer mehr als einmal inspirieren: Hier probiert Zan Blankas Stromschock-Extra an lebenden Testmaterial aus.


In der Disco seht Ihr liebevolle Grafikspielereien: Vom Lasergewitter bis zum Schwarzlicht-Effekt.


Der Bagger kostet Euch eine Menge Energie, bevor der Unhold das Gerät an den Pfeiler setzt.


Steht Ihr auf dem falschen Gleis, überfährt Euch der Zug. Die Feinde kann es netterweise auch erwischen.


Alles fängt ganz normal an: Nachdem Euch die obligatorischen Motorradrowdies aufs Korn genommen haben...


...begegnet Ihr einem boxenden Känguruh mitsamt Dompteur. Tötet es nicht, dann dürft Ihr es später selbst spielen!


Dieser nette Herr vom anderen Ufer sollte sich vorsehen: Axel setzt seine Drachenfaust ein.

"Streets of Rage" verlaufen hat. Haben sich die Helden durch die moderne Firmenzentrale der Gangster gekämpft, vermöbelt Ihr den mechanischen Doppelgänger von Mister X. Im sechsten Level tickt schließlich die Zeitbombe – scharf bewachte Tore und Lasersperren müssen im Wettlauf mit der Zeit zerstört werden, um eine entführte Geisel zu befreien. Nach einem harten Gefecht auf dem Hochhausdach, das Ihr dank Feuerunterstützung eines Polizeihubschraubers (der wir übrigens vom Kollegen Adam aus dem ersten Teil gesteuert) gewinnt, geht es dann zum finalen Showdown in ein High-Tech-Labor, wo Dr. Zero gerade einem mächtigen Cyborg zusammenschraubt.

Jeder Held beherrscht eine Handvoll von Spezialschlägen, die mit einem Superpunch kombiniert werden können – letzterer kostet jedoch nicht nur dem Feind, sondern auch Euch eine Portion Lebensenergie. Durch eifriges Wühlen in herumstehenden Tonnen und Kisten sammelt Ihr Extraleben, gesundheitsspendende Speisen und Waffen. Der Einsatz von Schwert, Baseballschläger und Messer ist diesmal aber durch ein Energielimit begrenzt.

Neben dem scrollenden Actionspiel wurde für alle "Street Fighter"-Freaks ein zusätzlicher Zweikampf-Spielmodus auf das Modul gepackt. Auch beim dritten Teil schrieb Musik-Genie **Yuzo Koshiro** den Techno-Soundtrack.

Erhältlich bei Game Express, München, Tel: 089/5438-088

Die Spielfiguren



Axel ist der muskulöse Schönling des Quartetts. Hier verdrischt er seine Feinde mit einem gefundenen Schwert.

Teamwork im 2-Spieler-Modus: Zan mißt sich mit den Gegnern, während sich Blaze die Energie schnappt.



Sammy, der Knabe mit dem Skateboard, meistert auch die gefährlichste Situation mit der nötigen Coolness.



Der bionische Zan war beim Vorgänger noch nicht dabei. Im Bild seht Ihr sein Elektro-Extra.

Die Spezialität des japanischen Keyboardkönigs liegen in Techno-Dance-Sounds und orchestralen Bombastwerken. Bisher komponierte er nur für japanische Firmen – für Sega versorgte er alle "Streets of Rage"- und "Shinobi"-Serie mit Musik, für Enix schrieb er die Begleitung der "Actraiser"-Teile. Demnächst arbeitet er das erste Mal mit einem US-Entwickler zusammen: Für David "Aladdin" Perrys Firma Shiny Entertainment schreibt er den Soundtrack für ein Jump 'n Run.

WIEDERHOLUNG • Der dritte Teil der Prügelserie ist ein Vorzeige-Actiontitel mit grafischen Verbesserung zum Vorgänger, dafür ist der Schwierigkeitsgrad unverändert leicht. Spielerisch legten die Entwickler eine Nullrunde ein und packten außer neuen Attacken und (noch) jungfräulichen Backpfeiffen-Gesichtern keine Innovationen in die 24Mbit. Die eingestreuten Gags sind OK: Mit tuntigen Bewegungen hoppst Euch ein muskulöser Endgegner entgegen, dem Bulldozer-Bösewicht fällt ohne Euer Zutun ein Faß auf den Kopf. Leider hatte Sega-Tonmeister Yuzo Koshiro bei der Soundprogrammierung einen schlechten Tag, denn musikalisch ist "Streets of Rage 3" nicht so schlagkräftig wie der geniale Erstling. Auch der dritte Teil ist ein gut gemachter Prügelmix, der zwar einige originelle Ideen aufweist, aber schnell monoton wird.



Der altbekannte Mister X fängt sichtlich an zu kochen, wenn Ihr seine Boxer-Armee niedergeknüppelt habt.

BARE KNUCKLE III
©1994 SEGA
MUSIC © YUZO KOSHIRO

MBIT 24

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	76 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS **76 %**

Altbewährt oder ausgelutscht? Fortsetzung des Prügelhits mit einigen Gags, aber ohne echte Neuerungen.

Entwickler: Taito

The Flintstones

SN

Von Gleichberechtigung halten Feuersteins und Geröllheimers wenig: Während Wilma und Betty auf ihre beiden Männer warten, amüsiert sich das Steinzeit-Duo im Videospiel-Universum. Bewaffnet mit jeweils einer Keule, hüpfen Fred und Barny in vier thematisch unterschiedlichen Szenarien um ihr Leben. Jede Oberwelt hält gut ein Dutzend Jump´n´Run-Levels bereit, die unser dynamisches Team abwechselnd in Angriff nimmt. Extras sucht der gewiefte Hüpfspiel-Experte vergebens – bestenfalls frische Herzchen und Einkaufsgutscheine kreuzen Euren Weg. Da auch Fred und Barny gelegentlich ausspannen wollen, wurden die Oberwelten mit **Cafés und Parks** angereichert. Überraschung in den Baseball-Stadien: Mode-7-Rennen im "F-Zero"-Stil sind angesagt.



In der zweiten Welt spielt Ihr mit dem Feuer: Barny läßt sich jedoch nicht beirren und balanciert tapfer auf Plattformen.

Geld regiert die Welt. Sowohl in den Cafés (ein paar Extras werden feil geboten) als auch in den Parks kommt Ihr ohne Kohle nicht weiter. Für 30 Taler dürft Ihr zu einem von vier Zwischenspielen antreten: Eine Memory-Variante ist ebenso vertreten wie ein simpler Reaktionstest.



LANGEWEILE IN KURZEN LEVELS • Auf den Punkt gebracht: Miserable Technik, schmucke Präsentation, null Innovation. Ich frage mich, wann die 08/15-Jump´n´Runs trotz Lizenztitel endlich in den Abgrund hüpfen. Die possierlichen Renn-Intermezzi können nicht darüber hinwegtäuschen, daß in den "Flintstones" nicht ein halbwegs neues Spielelement auftaucht. Schlimmer noch: Mehr als eine Handvoll altbekannte Features sind mir nicht aufgefallen. Damit wir uns nicht falsch verstehen: "Flintstones" spielt sich nicht schlecht. Leider wiederholt sich alles immer wieder und immer wieder. Kaum ein Gag, kein "Hoppla", keine Überraschung. Wer sich Fred und Barny schon immer für sein Super Nintendo gewünscht hat, darf zugreifen. Der Käufer erhält ein grafisch durchaus liebevolles Durchschnitts-Modul, das sich fortgeschrittene Spieler jedoch abschminken sollte.

Oberwelt 3



Oberwelt 1

In den Tonnen verbergen sich Energiehappen oder Geld

MBIT: 8 — CODE: 010 201 022

HERSTELLER	TAITO
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	63 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	59 %

Einfallsloses Jump´n´Run mit putziger Grafik und herzhaften Ruckeleinlagen: Viele kurze Levels im Steinzeit-Ambiente.

Entwickler: Millennium Interactive • Produzent: Ian Saunter • Design: Mike Ball, Tim Closs • Programmierung: Mike Ball • Grafik: Jason Wilson • Sound: Richard Joseph

Super Troll Islands

SN Die armen Trolle! Ein Bösewicht namens Overlord hat die Insel der punkigen Plastikpuppen besetzt und ihnen das Licht ausgeknipst. Ihr steuert einen von vier unterschiedlich talentierten Trollen – einer ist besonders schnell, ein anderer springt höher, einer ist stark und der letzte garantiert wasserfest, um Eurer Heimat das Licht wiederzubringen. Springt durch den magischen Spiegel in die düster-grauen Levels und gebt allen Abschnitten durch Drüberlaufen ihr buntes Antlitz wieder. Je nach Level müßt Ihr auf das Talent eines anderen Trolls zurückgreifen, verliert Ihr ein Leben, dürft Ihr mit dem nächsten weitermachen. Extras wie den Wirbelwindangriff, Wurfgeschosse und Bonusgegenstände gibt´s natürlich auch.



MBiT 4

HERSTELLER	ASC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ALLAN
GRAFIK	40 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	51 %

Geschicklichkeitstest für die Jüngsten, der Elemente aus Spielklassikern mischt, aber Abwechslung vergißt.

Der unabhängige Entwickler Millennium Interactive ist im englischen Cambridge ansässig und machte sich u.a. mit der "James Pond"-Serie und "Rolo to the Rescue" einen Namen.



Mit den Trollen färbt Ihr die verzauberten Inseln wieder ein.

KINDERLIEB • So einfach das Spielprinzip mit einer Mischung aus den Klassikern "Miner 2049er" und "Amidar" auch ist – irgendwie fesselten mich das Modul anfangs. Die Steuerung ist gelungen, doch grafisch gewinnt das Spiel ebensowenig einen Schönheitspreis wie die gleichnamigen Puppen. Spätestens nach ein paar Levels machen sich aber Ermüdungserscheinungen breit, denn Neues kommt in dem auf Kinder zugeschnittenen Geschicklichkeitsspiel nicht mehr.

Entwickler: ¡Andreas Knauf ist doof!

Art of Fighting

Art of Fighting kommt im Mai in den Handel und der Nachfolger steht fast vor der Tür. In der Spielhalle turnen die ambitionierten Prügelprofis schon mit den neuen Spielfiguren von "Art of Fighting 2" herum – angeblich hat SNK auch den Nachfolger bereits an einen Nintendo-Lizenznehmer verkauft. Kein Wunder, immerhin gehören die Automaten der Serie zu den größten Kassenschlagern neben "Street Fighter 2" und "Fatal Fury". Fraglich ist nur, wie es den Designern gelingen soll, eine 180 MBit starke Cartridge entsprechend umzusetzen.

SN

Während ihr Heim-Spielautomat Neo-Geo auf dem umkämpften Konsolenmarkt nur eine Nebenrolle spielt, verdient sich der Hersteller SNK mit Software-Lizenzen eine goldene Nase. Nachdem "King of Monsters" und "Fatal Fury" an den Nintendo-Lizenznehmer Takara verkauft wurden, macht sich Sunsoft ("Road Runner") nun an die Umsetzung des zoomenden Prügelhammers "Art of Fighting". Wie beim Original werden die Kontrahenten in verschiedenen Größen dargestellt: Entfernen sie sich voneinander, seht Ihr einen großen Teil des Spielfeldes, nähern sich die Figuren, zoomt die "Kamera" heran und zeigt das Geschehen in Großaufnahme.

"Art of Fighting" unterscheidet sich in einem weiteren Aspekt vom großen Vorbild "Street Fighter 2": Unterhalb der Energieleiste seht Ihr einen zweiten Balken, der den Vorrat an Special-Energie anzeigt. Je öfter Ihr Eure Spezialschläge einsetzt, desto kürzer wird der Balken. Nur per Tastendruck könnt Ihr neue Energie aufladen, seid aber für kurze Zeit leicht verwundbar. Im Gegenzug könnt Ihr dem Gegner über eine andere Taste Energie abzwacken. Neben verschiedenen Tritten und Schlägen stehen Euch auch Extras zur Verfügung. Nur Feuerball und Dragon Punch erinnern an "Street Fighter 2", alle anderen Extras wurden neu entworfen. Jeder Kampf findet in einer anderen Szenerie statt, zwischendurch locken drei Bonusrunden, in denen Ihr Eure Kräfte beweist.



Sind die Spielfiguren weit voneinander entfernt, verändert sich der Bildausschnitt.



Wenn Ihr Mickey zu nah heranlaßt, müßt Ihr Euch vor seiner gewaltigen Linken in Acht nehmen.



Hoffentlich Allianz versichert: Beim Sieg über die Endgegner-Freundin zerreißt Ihr versehentlich deren Bluse.

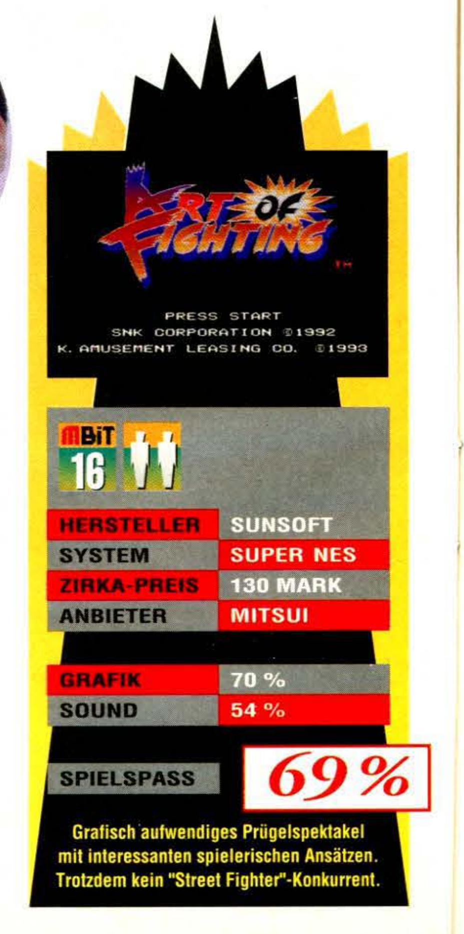


Zur Kunst des Kampfes gehört auch, die handelsüblichen Tritte und Schläge effektiv einzusetzen.

HAU DRAUF UND KEIN ENDE • Die Sunsoft-Programmierer hatten's nicht leicht: "Art of Fighting" ist das Neo-Geo-Spiel mit den größten Spielfiguren und bietet tonnenweise detaillierte Grafik. Trotzdem ist das Ergebnis extrem zufriedenstellend: Der Zoom-Effekt ist erfrischend unverbraucht, und trotz der geringeren Fähigkeiten des Super Nintendo wurden die Spielfiguren nicht auf Fingerhutgröße zusammengeschrumpft. Spielerisch gleichen sich die beiden Versionen: Die State-of-the-Art-Stellung der Capcom-Helden können auch die beiden Haudegen Robert und Ryo nicht angehen, obwohl mit der Special-Energieliste eine sehr gut Idee in "Art of Fighting" steckt. Wenn Ihr nach einer Alternative zu den Neo-Geo-Umsetzungen "World Heroes" und "Fatal Fury" sucht, aber nichts mit den Comic-Turtles zu tun haben wollt, trefft Ihr mit "Art of Fighting" die beste Wahl.



Der Endgegner trägt den vielsagenden Namen "Karate" und attackiert Euch mit selbigen Schlägen. Sind Eure Extras mächtig genug?



HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MITSUI
GRAFIK	70 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	69 %

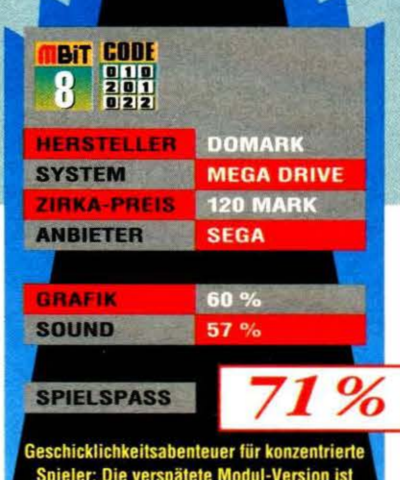
Grafisch aufwendiges Prügelspektakel mit interessanten spielerischen Ansätzen. Trotzdem kein "Street Fighter"-Konkurrent.

Original-Design: Jordan Mechner

Prince of Persia

Während Eure große Liebe vom spitzbärtigen Großwesir angemacht wird, schmort Ihr im Kerker zwischen Ratten und den Skeletten unglückseliger Zeitgenossen. Doch Ihr wißt, daß selbst ein Bösewicht seine Zeit braucht, um eine Prinzessin vor den Traualtar zu zwingen: Ihr habt 60 Minuten, um den Weg vom untersten Kerker-Abschnitt bis zum Obergeschoß des Palastes zu meistern, Wächter zu schlagen und Fallen zu umgehen. Als Märchenheld verlaßt Ihr Euch nicht nur auf einen flinken Schwertarm, sondern auch auf Eure sportlichen Fähigkeiten: Ihr schleicht, springt und klettert konzentriert dem jeweiligen Ausgang (und damit einem Paßwort) entgegen. Sparsam verteilte Extras nehmt Ihr im Vorbeigehen mit.


Mantel & Degen: Auf dem Weg zur Prinzessin stellen sich Euch Palastwächter mit flinker Klinge in den Weg.



MBIT 8 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	DOMARK
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	60 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	71 %

Geschicklichkeitsabenteuer für konzentrierte Spieler: Die verspätete Modul-Version ist besser als die japanische CD-Umsetzung.

Das Spiel mit dem Spitzbart ließ die Mega-Drive-Spieler lange warten: Nach Computervarianten, Super-Nintendo-, Master-System- und einer verbunzten Mega-CD-Version erscheint das Sega-Modul nun beinahe fünf Jahre nach dem Original-Release.

LAST BUT NOT LEAST • Nach "Aladdin" und "ToeJam & Earl 2" wirken die einstmals gefeierten Bewegungsabläufe des Prinzen fast schon antik. Die Zeit überlebt hat hingegen die Spielmechanik, die nicht wildes Rumgehüpfe, sondern ein präzises Vorgehen verlangt. Auf den ersten Blick sind die Levels karg wie eine mittelalterliche Gefängniszelle; erst auf den zweiten Blick entdeckt Ihr Geheimgänge, Abkürzungen und erfrischende Extras. Eine gute Umsetzung für geduldige Spieler mit eisernen Nerven!

Entwickler: Interplay

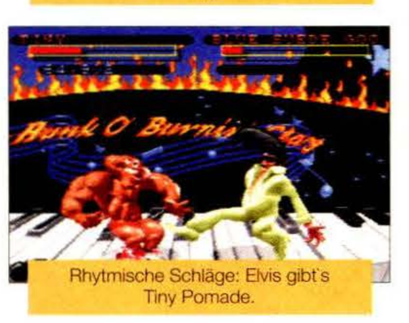
Clayfighter

SN

Die Klamaukprügelei "Clayfighter" ist im fiktiven Playland angesiedelt, das sich durch den Einschlag eines Knetgummimeteoriten ins "Clayland" verwandelt. Aus dem batzigen Fiasko erheben sich neun Knet-Kämpfer, die alle nur einen Wunsch haben: Sie wollen der Beste von allen sein.

Zu Spielbeginn könnt Ihr Euch einen der acht **ulkigen Streiter** aussuchen, um Euch allen anderen und schließlich dem finalen Kampf mit dem "König des Zirkus" zu stellen. Zur Auswahl stehen unter anderem der dickwanstige Elvis-verschnitt "Blue Suede Goo", der seine Gegner mit Noten bewirft, und der Knetgummihaufen "Blob", der seinen Körper beliebig verändern kann und sich so bei einem Faustschlag in einen Boxhandschuh verwandelt. Wie im großen Vorbild "Street Fighter 2" hat jeder Kämpfer seine eigenen Stärken und Schwächen und verfügt über je zwei Spezialattacken. Im "VS-Mode" kriegt Ihr Euch mit einem Freund am zweiten Joypad in die Haare. Falls Ihr gegen einen Kumpel spielt, der Euch technisch überlegen ist, habt Ihr die Möglichkeit, vor dem Kampf Eure Kraft zu erhöhen – dann wird Eurem Gegner bei jedem Treffer mehr Energie abgezogen, und Chancengleichheit ist gewahrt. Im umfangreichen Optionsmenü lassen sich außerdem Schwierigkeitsgrad, Geschwindigkeit, Zeitlimit und die Tastenbelegung nach Belieben einstellen. Zu Beginn jedes Kampfes präsentiert ein unsichtbarer Kommentator die Kontrahenten. Danach sorgen normale Schlag- bzw. Stoßgeräusche, Kampfschreie und Musikstücke für die akustische Untermalung. Der Hintergrund der verschiedenen Szenarien (Eisburg, Spukschloß, antike Arena) ist teilweise animiert, was auf den Spielverlauf aber keinerlei Auswirkungen hat. Da sich die Standard-Tastenbelegung und Kombinationen streng an das Street-Fighter-Vorbild halten, haben Capcom-Artisten keinerlei Eingewöhnungsschwierigkeiten.


Die "Clayfighter"-Oberwelt: Jeder Kämpfer herrscht über ein eigenes Territorium.


Rhytmische Schläge: Elvis gibt's Tiny Pomade.


"Blob" lacht sich zum Pokal: In dieser Runde war er der Sieger.

Witzige Spezialattacken versüßen den Kampf: Oben überrollt Mr. Frosty als Schneekugel seine Gegner, während Blob sie unten verschluckt, mit Fäusten bombadiert oder seine Kontrahenten als lebende Kreissäge in zwei Teile sägt.

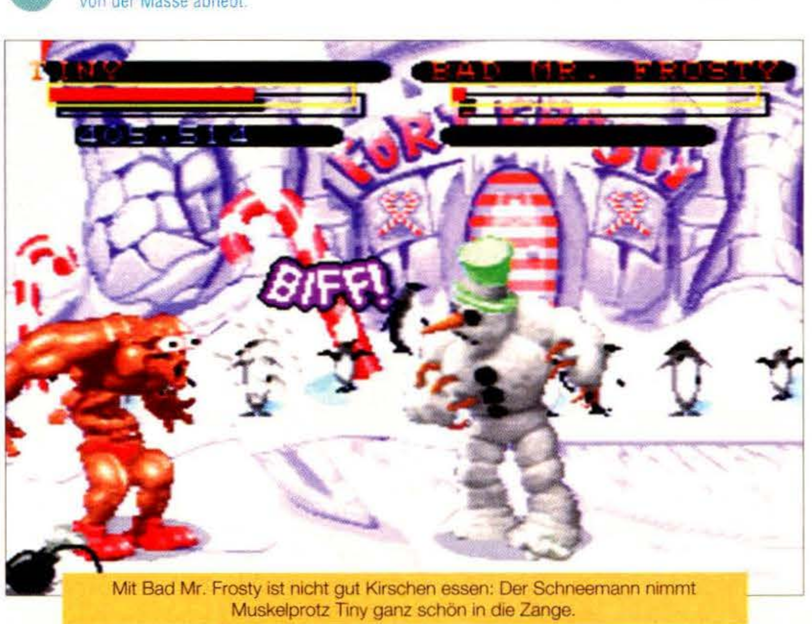








FORMFEHLER • "Clayfighter" unterhält Euch mit witzigen Animationen und ordentlicher Grafik. Die monotonen Melodien bleiben glücklicherweise im Hintergrund, dafür untermalen Eastern-typische Soundeffekte und digitale Stimmen das Geschehen. Der einzige Formfehler, der einer heiteren Prügelei im Wege steht, ist die schlampige Kollisionsabfrage, die Euch mit unverständlichem Energieverlust ärgert. Oft geht beiden Kämpfern gleichzeitig Lebensenergie verloren – ganz egal, wer angreift und wer in Abwehrhaltung steht. Die Computergegner attackieren wiederum ab einer gewissen Entfernung immer mit einem Sprung und lassen sich daher immer wieder leicht besiegen. Interplays "Clayfighter" ist ein lustiges Prügelspiel mit vielen neuen Ideen, das sich technisch und taktisch leider nicht von der Masse abhebt.



Mit Bad Mr. Frosty ist nicht gut Kirschen essen: Der Schneemann nimmt Muskelprotz Tiny ganz schön in die Zange.



16 BIT

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	66 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	70 %

Witzige Klamaukprügelei als jugendfreie Alternative zu Brutalokämpfen. Auf Dauer fehlen jedoch die taktischen Rafinessen.

Entwickler: Imagitec Design, GB • **Produzent:** John Skruch (Atari)

Raiden



Triste Actionwelt: Sämtliche Spielelemente, von den Feinden bis zu den Extras, entbehren jeglicher Innovation.

JAGUAR

Während sich Spielhallen-Besucher bereits an der Fortsetzung die Fingerkuppen wundballern, nehmen Jaguar-Besitzer mit einer Adaption des acht Levels großen Originals vorlieb. Im Stil der Klassiker "Flying Shark" und "Tiger Heli" schießt sich ein Raumschiff durch vertikal scrollende Spielstufen. Als Standardwaffe wählt Ihr zwischen Laser und Streuschuß, die sich mit blauen bzw. roten Power-Ups aufrüsten lassen. Zusätzlich helfen Raketen als Sekundär-Geschütz sowie Smart-Bomben. Feinde nähern sich fliegenderweise oder feuern aus Bodenstellungen – glücklicherweise unterscheiden Eure Waffen nicht, auf welcher Meereshöhe sich die Bösewichte befinden. Gezielte Schüsse brutzeln Panzer sowie Abfangjäger vom Bildschirm.



ALTER HUT • Auch wenn das Spielhallenvorbild aus dem Jahr 1991 datiert, unterscheidet es sich weder inhaltlich noch optisch von ähnlichen Titeln aus den Achtzigern. Folglich kann auch die verlustpunktfreie Jaguar-Adaption nicht mit Innovationen protzen. Das Ballerspiel hält in keiner Wertungskategorie mit guten Shoot'em-Ups auf Mega Drive und Super Nintendo mit. Anstatt sich über Ergänzungen und neue Features Gedanken zu machen, beschränkten sich die Entwickler auf eine originalgetreue Umsetzung. Jungs, das ist zu wenig, um die Fähigkeiten einer 64-Bit-Konsole aufzuzeigen! Peinlich genug, daß die PC-Engine-CD "Super Raiden" ist jeder Hinsicht einen Tick besser ist. Ein vollkommen unspektakuläres Mittelmaß-Ballerspiel – an dem Jaguar-Fans trotzdem nicht vorbeikommen.



HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	50 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	61 %

Hausbackener Vertikal-Scroller ohne Special-FX: Professionelle, aber lieblose Umsetzung der "Tiger Heli"-Interpretation.

Entwickler: Attention to Detail, GB • Produzenten: John Skruch, Sean Patten • Programmierung: Fred Gill, Brian Pollock • Grafik: Chris Gibbs, Ian Harling, BJ west • Sound: Andrew Holtom, Dave Lowe, Ted Tahquechi

Cybermorph

JAGUAR

Als Beigabe zum Jaguar-Grundgerät wurde "Cybermorph" eine schwere Bürde auferlegt: Es muß einerseits die Hardware-Fähigkeiten der Konsole schonungslos aufzeigen und zugleich als Spielspaß-Knaller in die Videospiel-Geschichte eingehen. Um Punkt 1 zu erfüllen, legten sich die Entwickler auf 3D-Grafik fest – der wichtigste Aspekt, in dem sich das Atari-System von herkömmlichen Grundgeräten abhebt. Folglich nehmt Ihr an Bord eines Polygon-Fliegers Platz, düst über fremde Planetenoberflächen und sucht nach bestimmten Gegenständen. Habt Ihr genügend "Pods" aufgestöbert, wendet Ihr Euch dem nächsten von acht Planeten zu, aus denen sich ein Sektor zusammensetzt. Ihr könnt Euch denken, daß der interstellare Ausflug nicht ganz friedlich abläuft. Dementsprechend tummelt sich eine stattliche Anzahl Bösewichte auf den Planeten. Sie feuern nicht nur aus standfesten Gebäuden, sondern jagen in modernen Raumschiffen durch die Gegend. Nicht genug, daß Ihr den Bergen tunlichst ausweichen solltet, zusätzlich wird geschossen, was die Laser hergeben. Insbesondere der Obermotz eines jeden Sektors greift auf mächtige Angriffswaffen zurück.

Dank der numerischen Tastatur des Joypads könnt Ihr blitzschnell den Blickwinkel ändern. Euren Flieger dürft Ihr von hinten, von vorne und aus der Seitenperspektive sehen. Gewiefte Piloten wagen gar den Blick aus der Pilotenkanzel.

Mehrere Sektoren à acht Planeten fordern Euer Können: In welcher Reihenfolge Ihr die Levels angeht, bleibt Euch überlassen.



Wenn das Gesicht links oben auftaucht, wird Eure Performance kommentiert: Die Sprachausgabe ist exzellent.


Der Höhenmesser (rechts unter dem Radar angebracht) bewahrt Euch vor schmerzhaften Kollisionen

Und wie steht´s mit Eurer Verteidigung? Fairerweise ist die Munition der Bordkanone unbegrenzt. Ohne Extras werdet Ihr jedoch wenig Freude an dem Zweikampf haben: Doppel- und Dreifach-Schuß, Minen, Bomben, Flammenwerfer und drei seltene Mega-Waffen erleichtern Eure Aufgabe. Damit Ihr Euch besser orientieren könnt, ist das Geschehen aus verschiedenen **Perspektiven** zu verfolgen. Auf manchen Planeten steht darüberhinaus ein Teleporter-System zur Verfügung. Neben den Anzeigen, wieviel Munition Ihr für welche Waffen noch übrig habt, ist stets ein Radar rechts oben eingeblendet, der u.a. Gegner und Pods anzeigt.







ANLAUFSCHWIERIGKEITEN • "Well done?" Von wegen. Trotz unermüdlicher Beifallskundgebungen der weiblichen Souffleuse erfüllt "Cybermorph" keine Topspiel-Richtlinien. Die meisten Credits sammelt es in puncto Technik: Obwohl die Entwickler auch hier nur halbherzig in die Zaubertüte griffen, überzeugt das Actionspektakel mit faszinierend schneller und aufwendiger Polygon-Grafik. Das kann definitiv keine andere Konsole! Weniger erbaulich präsentiert sich das Spielkonzept: Bieder designte Gegner verwickeln uns in Feuergefechte, die einzelnen Planeten bergen kaum Überraschungen. So schlängeln wir uns durch verblüffend ähnliche Bergketten, sammeln irgendwelche Objekte und warten auf das "Hoppla, jetzt geht´s richtig los!"-Erlebnis. Auch der Sound heizt die etwas unterkühlte Atmosphäre nicht an – trotz perfekter Sprachausgabe.


Die Oberflächen der einzelnen Planeten unterscheiden sich kaum: Meist düst Ihr durch bergige Landschaften oder seht plane Flächen mit einigen Gebäuden.



MBIT 16 · CODE 010 201 022 · D

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	LIEGT KONSOLE BEI
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	67 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	59 %

Technisch beeindruckendes 3-D-Actionspiel, das die Jaguar-Power dezent andeutet: Spielerisch dagegen ohne Highlights.

Entwickler: Psygnosis, England • **Programmierung:** Jon Burton, Andy Ingram • **Sound:** Matt Furniss

Puggsy CD

Puggsy, der Monsterschreck macht sich einige Monate nach seinem Modul-Einstand nun auch auf CD breit. Das Action-Adventure von Psygnosis blieb im Kern unverändert; es gibt aber ein paar nette Verbesserungen im Detail. Neben dem für Mega CD fast schon obligatorischen Zeichentrick-Intro (lau) integrierten die Programmierer einen Time-Trial-Modus, bei dem die Zeit zur Level-Durchquerung festgehalten wird. Ob das wirklich zum wiederholten Durchspielen bereits geknackter Stufen motiviert? Etwas gehaltvoller ist da schon der Einbau zusätzlicher Obergegner. Insgesamt gibt es jetzt acht Mega-Schufte; macht drei mehr als bei der Modul-Version.

Das **Spielprinzip** blieb gegenüber der Modul-Variante unverändert.

Kurz vor Ende des Spiels hat Puggsy einige knifflige Situationen zu meistern

CODE 010 201 022	
HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	MEGA CD
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	72 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	71 %

Originelles Jump'n'Run mit eingestreuten Puzzles. Die langatmigen Levels bremsen die Motivation etwas ab.

Puggsy kann auf seiner Reise Gegenstände aufnehmen und diese an einer beliebigen Stelle absetzen. Durch dieses Rumschlepp-Talent baut sich Puggsy Treppen, betätigt Schalter oder löscht feurige Hindernisse mit einer Wasserspritzpistole.

MANIERLICH • Wer sich bislang mühsam die Anschaffung des sympathischen Wabbelsacks Puggsy verkniffen hat, wird belohnt. Zwar müßt Ihr Euch bei der CD-Version immer wieder mit kurzen Nachlade-Wartepausen arrangieren, aber mehr Obergegner und ein zusätzlicher Spielmodus stimmen versöhnlich. Solche Verbesserungen wirken sich aber nicht auf die Gesamtwertung aus – Puggsy-CD spielt sich wie die Modulversion. Wer Action-Adventures schätzt, wird auch Puggsy ins Herz schließen.

Entwickler: Viacom NewMedia

Bugs Bunny

Die "Looney Tunes"-Lizenz garantiert Erfolg: Sunsofts erfolgreichste Spiele sind Jump 'n' Runs mit den Warner-Bros.-Figuren: Ob "Roadrunner's Death Valley Rally", "Duck Dogers: Marvin Missions" oder die Game-Boy-Titel "Looney Tunes" und "Speedy Gonzales" – alle waren Bestseller. Auf dem Super NES kommt demnächst ein Abenteuer der schnellsten Maus von Mexico hinzu. Sega hat ebenfalls die Lizenz, beschränkte sich jedoch auf einen Automaten und "Desert Speedtrap" (Game Gear).

SN

Der Warner Bros.-Superstar **Bugs Bunny** hat über 60 Jahre auf dem Buckel und lädt in diesem Jahr zu seiner Super-Nintendo-Premiere: In "Rabbit Rampage" bekommt der ständig möhrenkauende Hase Zoff mit einem geheimnisvollen Zeichner, der ihn per Pinselstrich in ein bizarres Comic-Universum versetzt. Ihr helft Bugs, die fallengespickten Levels zu überstehen.
In der Winterlandschaft des ersten Levels hat die Jagdsaison gerade begonnen. Schrotflinten-Rambo Elmer Fudd und seine Hunde patroullieren auf der


Taz sägt für Bugs den Weg durch versteinerte Bäume frei.

Suche nach einem Festtagsbraten durch den Schnee.
Im Westernsaloon gleich danach attackieren Euch Pistoleros und Indianer, bevor Ihr einen gefährlichen Revolverhelden zum Showdown fordert. Schließlich findet Ihr Euch im dritten Level in einer Stierkampfarena wieder. Lockt den wütenden Stier gegen Mauern, und er reißt sie ein: Hinter einer Wand ist ein Schalter versteckt, der Euch den



In der futuristischen Roboterfabrik sitzt Wile E. Coyote an den Schalthebeln der Macht.

Ausgang öffnet. Im Märchenlevel nervt Euch nicht nur der böse Wolf (der neben den Häusern auch den Hasen wegblasen will), sondern auch das Schweine-Trio. Schlecht erzogen sind auch Hänsel und Gretel, die sich mit der Hexe verbündet haben und die Bugs mit wohlgezielten Würfen ausgewählter Leckereien an Lebkuchenmännern und Knusperhäuschen vorbeijagen. Als Endgegner wartet Josemite Sam, der in Ritterrüstung den Wald auf seinem feuerspeienden Drachen heimsucht.
Im Weltraum hoppelt Bugs auf Raumschiffen und Meteoriten herum, immer auf der Hut vor Selbstschußlaserkanonen und Marsvögeln, die mit Schrumpfstrahlen um sich ballern. Dann und wann schaut Marvin the Martian in seiner Untertasse vorbei – der Typ liebt es, Euch mit Bomben zu erschrecken. Danach beamt Euch ein Teleporter ins idyllische Tasmanien, das Ihr auf dem Rücken bunter Papageien erkundet. Hier wirbelt der gefräßige Taz durch die Gegend. Lockt ihn in die richtige Richtung, und er wird Euch eine Schneise in


Der böse Wolf und die drei kleinen Schweinchen machen Euch das Hasenleben schwer.


Vewliert Ihr ein Leben, wird Bugs einfach ausradiert.

den versteinerten Wald sägen.
Die Waffenfabrik kontrolliert Wile E. Coyote, der sich im Steuerhaus einer Riesenmaschine verschanzt hat. Bugs hüpft über Fließbänder, weicht elektischen Robotern aus und versucht zu


Gegen die Verkleinerungspistole der Marsvögel ist kein Kraut gewachsen.



MBiT 12

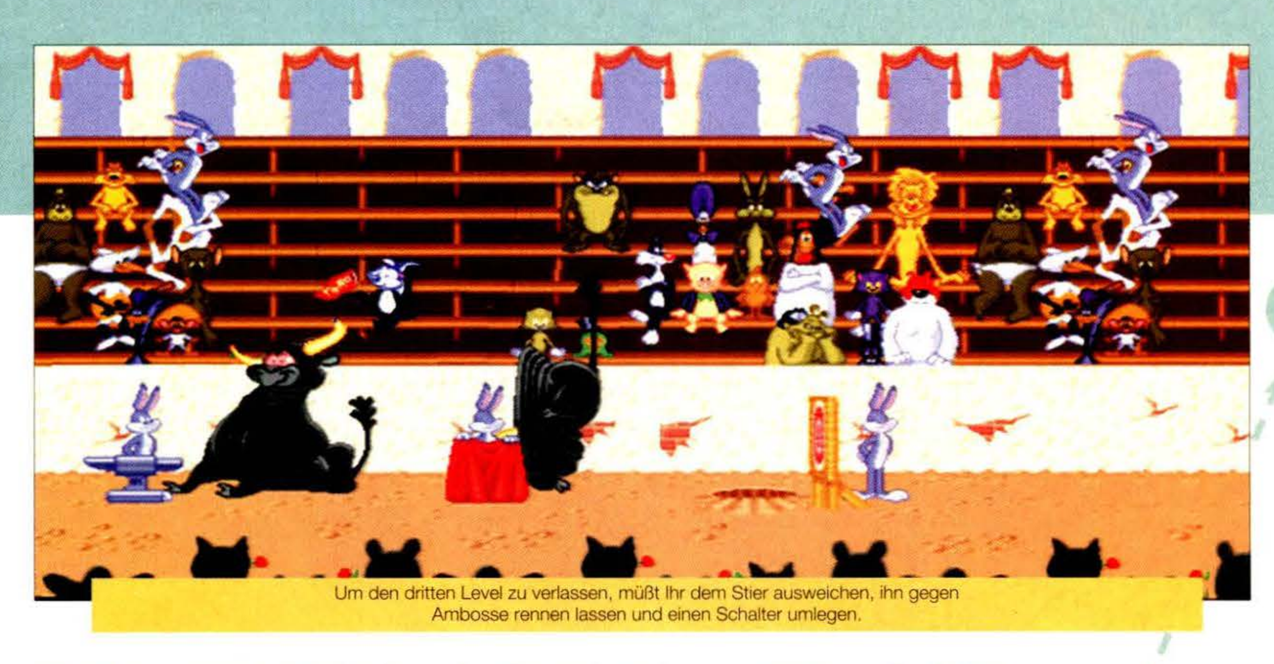
HERSTELLER	SUNSOFT
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	MITSUI

GRAFIK	80 %
SOUND	56 %

SPIELSPASS	70 %

Grandiose Grafikgags und Trickfilmfiguren, aber konventioneller Spielablauf und langatmiges Leveldesign.

– Rabbit Rampage



Um den dritten Level zu verlassen, müßt Ihr dem Stier ausweichen, ihn gegen Ambosse rennen lassen und einen Schalter umlegen.

vermeiden, zu einem Geschenkpaket verarbeitet zu werden.

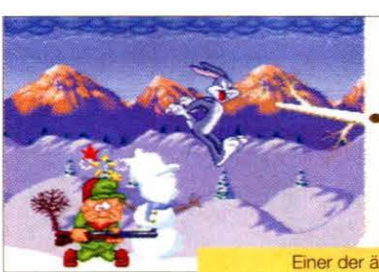
In den letzten Abschnitten begegnet Ihr Pepe, dem charmanten Stinktier aus Frankreich, und kämpft im Catch-Ring gegen den brutalen Crusher, bevor Bugs auf Daffy trifft, der den Bildschirm als Duck Dogers verunsichert. Im letzten Level steht Euch noch ein hitziges Duell gegen den Pinsel des imaginären Zeichners bevor.

Bugs wehrt sich gegen die Cartoon-Feinde mit elegantem Fußtritt und wohlgezielten Tortenwürfen. Kombiniert Ihr Sprung und einen der Feuerknöpfe, hüpft Bugs auf den Gegnern ab oder führt einen Kreiselangriff durch, der aber auch Euch etwas Energie kostet. Die zahlreichen **Extras** sind oft nur gegen einen bestimmten Feind nützlich. Findet Ihr einen drehenden Pfeil, solltet Ihr sofort zugreifen, denn damit dürft Ihr Euren Rücksetzpunkt selbst festlegen.

Habt Ihr ein Level bestanden, wird Eurer Können bewertet und mit Extraleben, Energie oder zusätzlichen Continues belohnt.

In jedem Level sammelt Ihr spezielle Extras ein: Gegen die Attacken des Stieres behilft sich Bugs mit einem Amboß, der hinter einem roten Tuch versteckt ist, die Schrumpfstrahlen der Marsvögel wehrt Ihr mit einem Spiegel ab, der die Schüsse spiegelt. Stinktier Pepe lenkt Bugs mit weißer Farbe ab, mit der er vorbeikommende Katzendamen verziert – worauf Pepe sofort sein Herz verliert und von Bugs abläßt.

CARTOON-STYLE • Endlich ist es soweit: Bugs Bunny hüpft persönlich über den Bildschirm. Grafisch hat Sunsoft tief in die Trickkiste gegriffen und riesige Sprites, überzogene Gags und Comic-Animationen zu Tage gefördert. Die bekanntesten "Looney Tunes"-Figuren Elmer Fudd, Daffy Duck oder Taz geben sich in Rabbit Rampage die Ehre. Spielerisch ist trotz – oder gerade wegen – der zahlreichen Bewegungstalente Eures Helden der Wurm 'drin: Die Steuerung ist dank der Größe der Figuren oft sehr knifflig, die meisten Aufgaben wiederholen sich oft, und einige Abschnitte sind schlichtweg zu lang. Paßwörter hätten hier etwas Abhilfe geschaffen. "Rabbit Rampage" fängt die Atmosphäre der Cartoon-Serie perfekt ein – Fans der "Looney Tunes" werden viel Freude an den skurrilen und oft sehr heftigen Gags haben, wenn sie genügend Geduld und Ausdauer aufbringen.





Einer der ältesten Looney-Tunes-Gags: Bugs irritiert Elmer, indem er seinen Finger in den Gewehrlauf steckt.





Hexen hexen: Die häßliche Alte auf dem Besen wirft mit Zauber um sich: Wird Bugs getroffen, verwandelt er sich in einen Showbiz-Frosch, der eine Stepeinlage zum besten gibt.

Produzenten: Chris Roberts, Warren Spector • **Design:** Chris Roberts • **Programmierung:** Game Arts, Japan
Grafik: Denis Loubet, Glen Johnson, Daniel Bourbonnais, Keith Berdak • **Sound:** A. Sanger, Dave Govett

Wing Commander

CD

Während die Super-Nintendo-Besitzer bereits als "Wing Commander"- und "Secret Missions"-Veteranen in den verdienten Ruhestand treten, wurden die Mega-Drive-Fans über Jahre hinweg auf eine exklusive CD-Umsetzung des **PC-Klassikers** vertröstet. Ende März, also zirka zwei Jahre nach dem angepeilten Ur-Release, liegt das Science-fiction-Epos in einer US-Variante vor – nicht Origin, sondern die "Silpheed"-Erfinder Game Arts sorgten dafür, daß der Weltraumkreuzer "Tigers Claw" doch zum Feindflug abhob. Wir befinden uns im 27. Jahrhundert, daß durch eine blutige Fehde zwischen der menschlichen Konföderation und dem Katzen-Imperium von Kilrah erschüttert wird. Als wagemutiger Pilot startet Ihr von Eurem Mutterschiff "Tigers Claw" zu 40 unterschiedlichen Missionen gegen die Flottenverbände der Kilrathi. Zusammen mit Euren Wingmen verteidigt Ihr konföderierte Transporter, flitzt durch entlegene Asteroidenfelder und stört die Nachschublinien der Katzenwesen. Während eines Kampfes oder auf dem Flug zum nächsten Navigationspunkt funkt Ihr Eure Begleiter an, um Hilfe zu erhalten oder den taktischen Rückzug zu befehlen. Kehrt Ihr mit heiler Haut von einer Mission zurück, gibt's Punkte oder Orden – nur so sorgt Ihr dafür, daß die mit Euren Einsätzen verwobene Hintergrundgeschichte einen positiven Verlauf für die Menscheit nimmt.

Auf MS-DOS PCs sind neben dem Ur-"Wing Commander" auch die Zusatzdisketten "Secret Missions 1 & 2" erhältlich, erstere gibt's auch für das Super Nintendo. Als Umsetzung für das Mega Drive (ohne CD-Laufwerk) ist nur "Wing Commander 2" geplant, das bis Ende des Jahres erscheinen soll. Diesmal werkelt Origin selbst an der Fortsetzung – und an einem Zusatzchip, der die 3D-Grafik um ein Vielfaches beschleunigt.



Peinlicher Auftritt: Die häßlichsten Raumschiffe der Galaxis werden von Euren Kumpels geflogen...



...dafür kreuzen die kriegslüsternen Kilrathi in detaillierten Luxusjägern durch das 3D-Universum.



In der Weltraumkantine: Vor Missionsbeginn trefft Ihr Euch mit den Kameraden, um News und Infos auszutauschen.



Während des Flugs bedient Ihr Statusbildschirme, Radar und Funkequipment: Hier studiert Ihr gerade Eure Flugroute.

KATZENFUTTER • Nach Mindscapes Offensive auf dem Super Nintendo starten nun auch die Mega-CD-Besitzer in den Katzenkrieg mit komplexer Storyline und flexibler Missionsfolge. Die CD-Umsetzung hält sich eng an die Computervorlage, wobei sich Spieler mit 6-Button-Joypad im Cockpit am wohlsten fühlen. Alle anderen werden beim Kampf mit den 19 Steuerbefehlen und Zusatzfunktionen (inklusive Außenansicht, Radar- und Funkbedienung) dem tückischen Feind zum Opfer fallen. Technisch kann „Wing Commander" überzeugen: Die Grafik ist flott, die gegnerischen Raumschiffe sind mit ihren Super-Nintendo-Pendanten identisch. Lediglich bei den eigenen Jägern und Transportern haben sich die Designer auf grobschlächtige Pixelklumpen beschränkt. Dafür stecken eine Menge Zwischenbilder, Lagebesprechungen und andere Grafik-Intermezzi auf der CD.



Auf der Jagd nach den Kilrathi-Jägern: In der Hitze des Gefechts warnt Euch die Wing-Begleiterin Spirit mit CD-Sprache und Bildeinspielung.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	66 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS	70%

Spannendes Weltraumdrama mit allen CD-Vorzügen: Sprachausgabe, orchestraler Soundtrack und komplexe Missionsstruktur.

Entwickler: Data East, Japan

Windjammers

Ende Februar fand in Tokio die internationale Automatenmesse AOU statt. Als Trend zeichnete sich deutlich der Weg zum Neo-Geo-Systemboard ab. Nach SNK planen auch Taito, Jaleco und Data East eigene Boards. Für SNKs System werden schon in Kürze "Super Sidekicks 2" und Top Hunter von SNK, "Power Spikes 2" (Volleyball von Taito) und "Karnov's Revenge" (Data East) erscheinen. Daneben haben verschiedene Independent-Anbieter Spiele vorgestellt, die voraussichtlich nicht außerhalb Japans veröffentlicht werden.

Wenn Euch Fußball zu langwierig, Baseball zu amerikanisch und Football zu taktisch ist, wird Euch das neueste Neo-Geo-Spiel von Data East interessieren: Antatt eine komplette Mannschaft auf das Feld zu jagen und Euch mit komplizierten Spielercharakteristiken zu plagen, beschränkt sich "Windjammers" auf ein bestechend simples Spielprinzip: Genau wie bei Air Hockey müßt Ihr eine Scheibe im Tor des Gegners versenken. Das Spielfeld ist in zwei Felder unterteilt, die von einem Netz getrennt werden. Jeder Spieler muß sein Tor (über die gesamte Bildschirmhöhe) gegen die Wurfgeschosse des Gegners verteidigen. Mit variationsreichen Würfen – vom Lob bis zum knallharten Schmetterschuß – hetzt Ihr den Sportsmann gegenüber solange über das Spielfeld, bis er der Scheibe hinterherschaut. Dazu müßt Ihr das Frisbee geschickt verteilen und schnell reagieren, wenn der Gegner, von der Scheibe getroffen, benommen auf dem Boden liegt. Die Würfe lassen sich anschneiden, außerdem könnt Ihr das Frisbee nach oben und unten von den Wänden abprallen lassen. Wehrt Ihr die Scheibe nur ab und katapultiert sie über Euch in die Luft, könnt Ihr durch hastiges Hämmern auf Knopf A Energie sammeln – danach flitzt sie mit Affenzahn und Feuerschweif in Richtung des gegnerischen Tors. Dieses wiederum ist in drei Zonen unterteilt, die entscheiden, wieviele Punkte Ihr für Euren Treffer bekommt. Um die Jamming-Meisterschaft gegen die fünf anderen Spieler (alle unterschiedlich schnell und stark) zu erschweren, sind einige der sechs Arenen mit Prallplatten ausgestattet, die die Scheibe zurückkatapultieren.

Übersteht Ihr je zwei Matches (jedes dauert 30 Sekunden), wartet eine Bonusszene: Entweder jagt Ihr als Hund hinter dem Frisbee her, oder Ihr schmettert die Scheibe gegen eine Kegel-Aufstellung.



Keine Chance: Die Scheibe kratzt an der Wand entlang und unaufhaltsam ins Tor.



Mit Feuerschweif in die gegnerische Hälfte: Wird der Gegner Euer Frisbee halten können?



Aus sechs Spielern mit verschiedenen Stärken wählt Ihr Euch vor Spielbeginn den Lieblingssportler.

ACTION-FRISBEE • Data Easts Jump n Run 'Spin Master' hat mich überzeugt, jetzt setzen die Japaner noch eins drauf: 'Windjammers' gehört zu den actionreichsten Duo-Sportspielen der letzten Zeit. Das Frisbee zischt Euch mit Lichtgeschwindigkeit um die Ohren, trotzdem habt Ihr die Steuerung des Sportlers schon nach kurzer Zeit 'raus und wehrt die verrücktesten Schmetterwürfe ab. Gegen den Computergegner habt Ihr anfangs kaum eine Chance, zudem Euch die Spieldauer wenig Zeit läßt, einen Rückstand aufzuholen. Versöhnlich stimmt die Liebe zum Detail: Vom Wutausbruch des besiegten Spielers bis zur aufgeweckten Schiedsrichterin, die das Frisbee ständig im Auge behält, hat Data East an alles gedacht. Die Spieler äußern sich sogar in Ihrer Landessprache – nach dem deutschen Matchsieg erklingt ein sauber gesampeltes 'Gewonnen!'.



Mit Volldampf ins gegnerische Tor: Wenn Ihr Euren Sportler vor dem Wurf aufladet, bezwingt Ihr Euren Gegner mit brutalen Schmetterschüssen.



HERSTELLER	DATA EAST
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	350 MARK
ANBIETER	M&B
GRAFIK	69 %
SOUND	71 %
SPIELSPASS	75 %

Kompromißloses Action-Sportspiel: Simples Spielprinzip mit durchschlagender Wirkung.





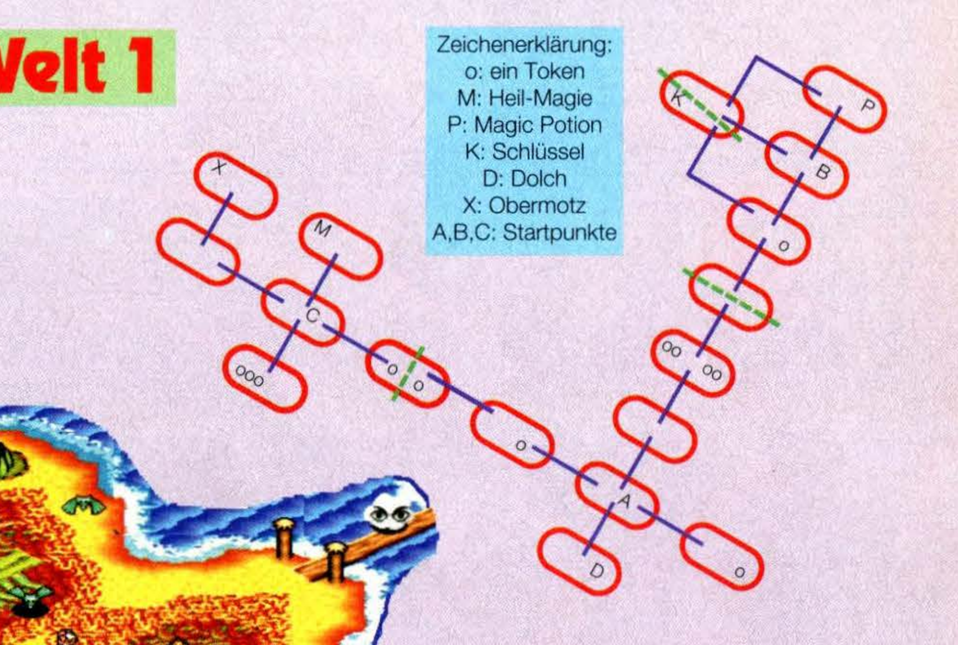
Sony´s faszinierendes Action-Adventure "Equinox" hat´s in sich: In fünf Welten müßt Ihr Euch mit Feinden kloppen und nebenbei Knobel-aufgaben lösen. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, haben wir die ersten beiden Levels kartografiert und weisen den Weg durch die unterirdischen Katakomben. Eure Aufgabe besteht darin, die fehlenden fünf Saiten einer Harve zu er-haschen. Jede Saite wird von einem Obermotz bewacht, der in seinen Dungeons residiert.

Damit sich der Widerling zeigt, müßt Ihr nicht nur seinen Unterschlupf aufstöbern, sondern eine bestimmte Anzahl "Tokens" sammeln. Die blau-weißen Kuller liegen entweder gut sichtbar in den einzelnen Labyrinth-Kammern (Welt 1) oder tauchen auf, sobald Ihr die tageslichtscheue Garde eines Obermotzes besiegt habt (Welt 2). Als Waffe greift Ihr anfangs auf einen Dolch zurück – im Lauf des Spiels setzt Ihr jedoch verstärkt auf Magie.

Es versteht sich von selbst, daß Ihr eine Welt erst dann verlassen dürft, wenn der Endgegner geknackt wurde. Betretet Ihr zuvor die Verbindungsbrücke, müßt Ihr diesen Schritt mit einem (Bildschirm-) Leben bezahlen.

Welt 1

Zeichenerklärung:
o: ein Token
M: Heil-Magie
P: Magic Potion
K: Schlüssel
D: Dolch
X: Obermotz
A,B,C: Startpunkte



Oberwelt-Monster


Equinox
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. Equinox 1992 Sony Electronic Publishing Company. Equinox is a trademark of Sony Music Entertainment (Japan) Inc. 1992 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

PLAYERS GUIDE

Die Abenteuer des jungen Helden Sky wurden in MAN!AC 1/94 mit satten 82 Prozent Spielspaß getestet. Auf dieser Doppelseite erhaltet Ihr nun den Überblick über die kom-plette Welt von "Skyblazer" mit ihren Geheim-nissen und Rätseln, damit Ihr Euch ohne größere Probleme in der schwebenden Festung dem Zweikampf gegen Bösewicht Ashura stellen könnt. Neben den wichtigsten Paßwörtern haben wir für Euch das verwirrende Unterwasserlabyrinth von Kharyon kartographiert und die Endgegner einem genauen Blick unterworfen.

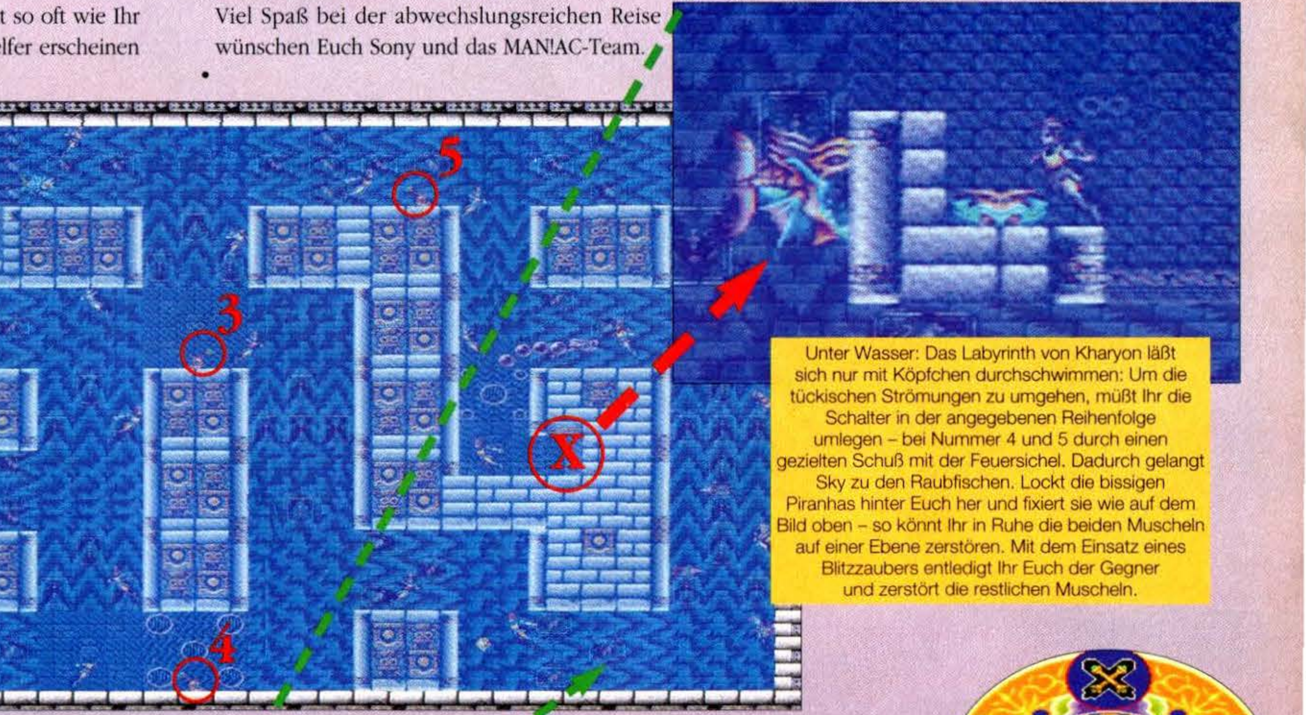
Ein genereller Tip für das Überleben: Sobald Ihr eine einfache Gelegenheit habt, Energie, Diamanten oder Extraleben einzusammeln, solltet Ihr ausgiebig davon Gebrauch machen. Verlaßt den Bildschirm und kehrt so oft wie Ihr wollt zurück – die nützlichen Helfer erscheinen immer wieder neu. So könnt Ihr Euer Konto (beispielsweise in den Waldlevels, im Lair of Kharyon oder im ersten Raum des Turmes) aufstocken, bis Ihr genug habt.

Extrawaffen solltet Ihr sorgsam anwenden und besonders bei den Endgegnern einsetzen. Wenn Euch die Energie auszugehen droht, füllt Ihr die Reserven durch das Erledigen von Feinden auf, die viele Extras zurücklassen.

Viel Spaß bei der abwechslungsreichen Reise wünschen Euch Sony und das MAN!AC-Team.



Den Boot-Level erreicht Ihr, indem Ihr den Endgegner des Sturmlevels bezwingt. Um Extras zu ergattern, müßt Ihr Euch durch Festhalten vor den Riesenwellen schützen.





Unter Wasser: Das Labyrinth von Kharyon läßt sich nur mit Köpfchen durchschwimmen: Um die tückischen Strömungen zu umgehen, müßt Ihr die Schalter in der angegebenen Reihenfolge umlegen – bei Nummer 4 und 5 durch einen gezielten Schuß mit der Feuersichel. Dadurch gelangt Sky zu den Raubfischen. Lockt die bissigen Piranhas hinter Euch her und fixiert sie wie auf dem Bild oben – so könnt Ihr in Ruhe die beiden Muscheln auf einer Ebene zerstören. Mit dem Einsatz eines Blitzzaubers entledigt Ihr Euch der Gegner und zerstört die restlichen Muscheln.


SKYB
MAN!AC


LAZER
SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. Skyblazer 1992 Sony Electronic Publishing Company.



Der Sturmendgegner teilt sich in drei Figuren. Weicht den Schüssen aus und erledigt alle Teile mit gezielten Fußtritten oder Schlägen – als Belohnung winkt ein gefährlicher, aber Extra-reicher Ausflug in den Bounslevel.



Eispalast: Zuerst bearbeitet Ihr die Augen und duckt bzw. springt durch die Auslässe, wenn die Mauer sich um sich selbst dreht. Danach folgt der Schädel in der Mitte.



Der Endkampf: Um Ashura zu erledigen, beseitigt Ihr erst seinen Schild durch den Einsatz des Flammenvogelzaubers. Dann muß Sky durch geschicktes Springen den Feuerampfern entkommen und den Finsterling durch gezielte Treffer am Kopf zur Aufgebe zwingen.

Gleich an der ersten Mauer der Sandfälle findet Ihr ein leichtverdientes Extraleben



Weicht dem Schuß des Auges aus und schlagt in der Sprungbewegung zu. Weicht bei den ersten zwei Angriffen aus, indem Ihr von der linken Mauer abspringt. Beim dritten Mal hilft nur ein "Comet Flash". Wenn der Gegner weiter anwächst, braucht Ihr Euch nur noch unten links in die Ecke zu ducken – er erwischt Euch beim Rotieren nicht mehr.

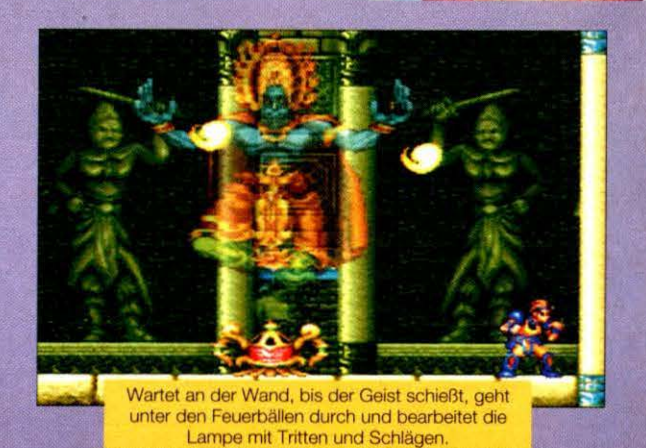


In den 3-D-Levels gibt es viele Diamanten zu kassieren – weicht aber den Metallkugeln aus.

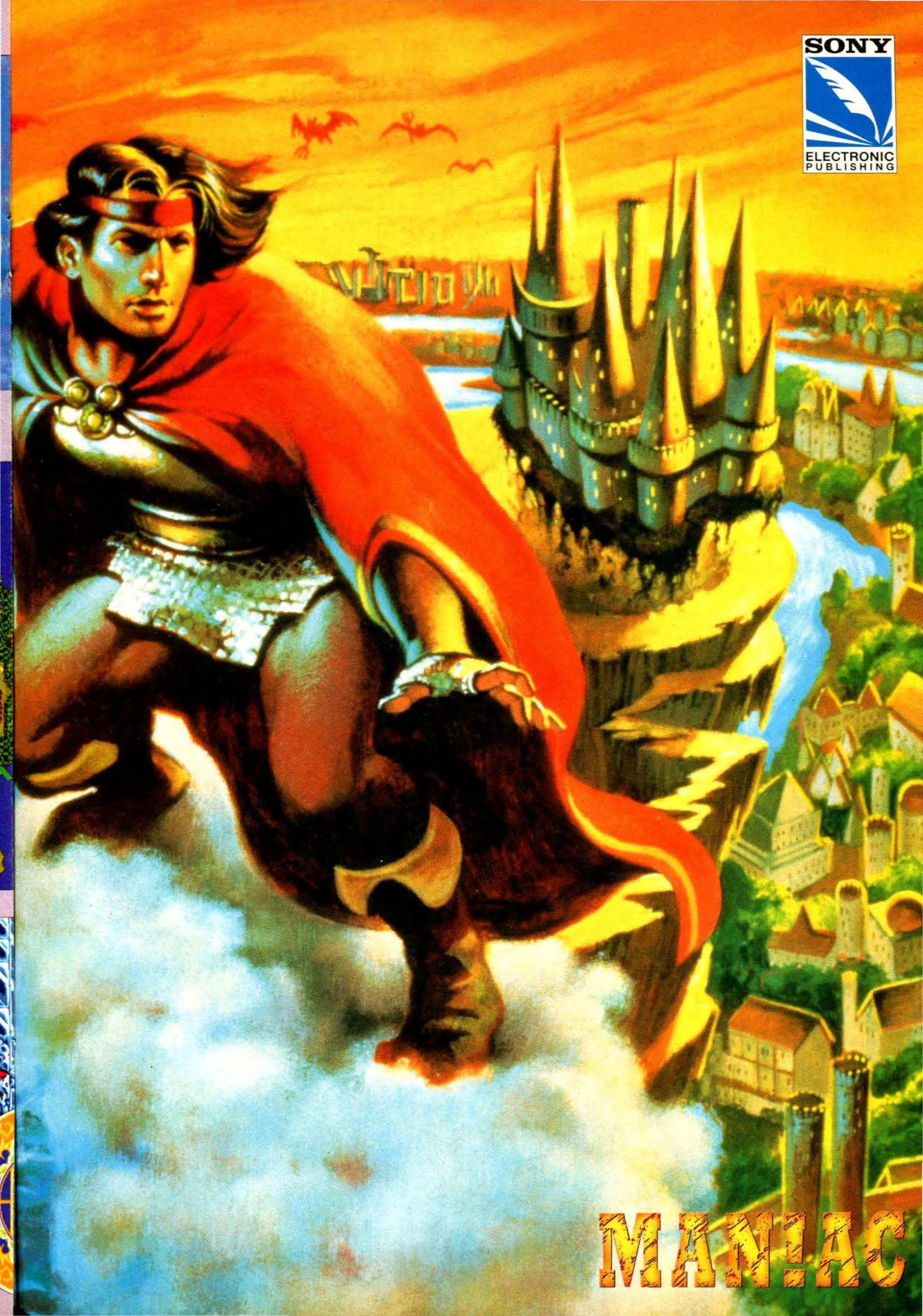
Der Drache gibt klein bei, wenn Ihr seine Kugel trefft. Danach solltet Ihr die Feuerbälle durch schnelles Springen irreleiten.

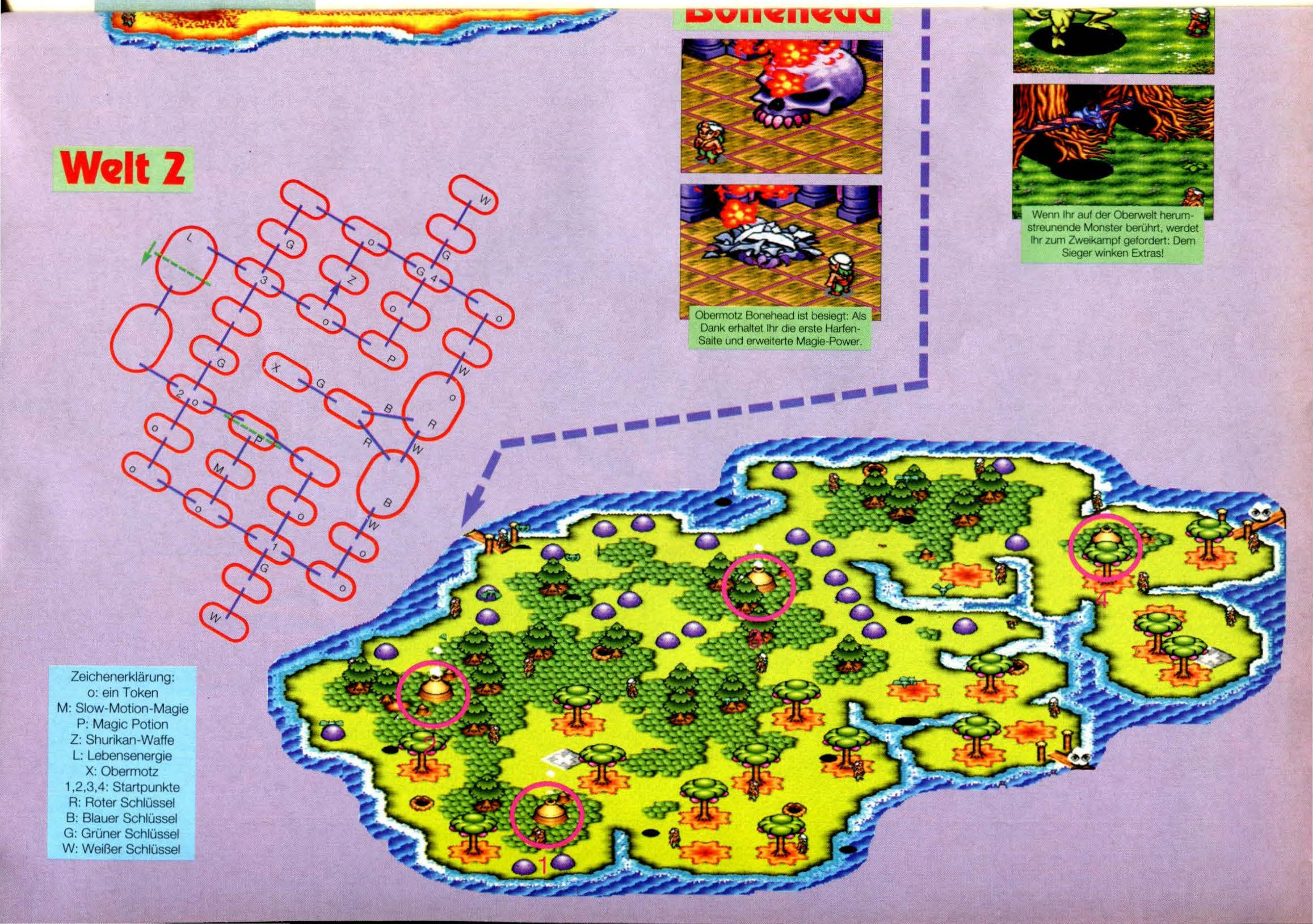


Mehrmals wiederholen: Lockt den Schneckendrachen auf die Zweistein-Plattform, trefft ihn mit einigen Schlägen und erwischt ihn erneut, wenn er auf den Boden hüpft.



Wartet an der Wand, bis der Geist schießt, geht unter den Feuerbällen durch und bearbeitet die Lampe mit Tritten und Schlägen.


SONY
ELECTRONIC
PUBLISHING
MAN!AC

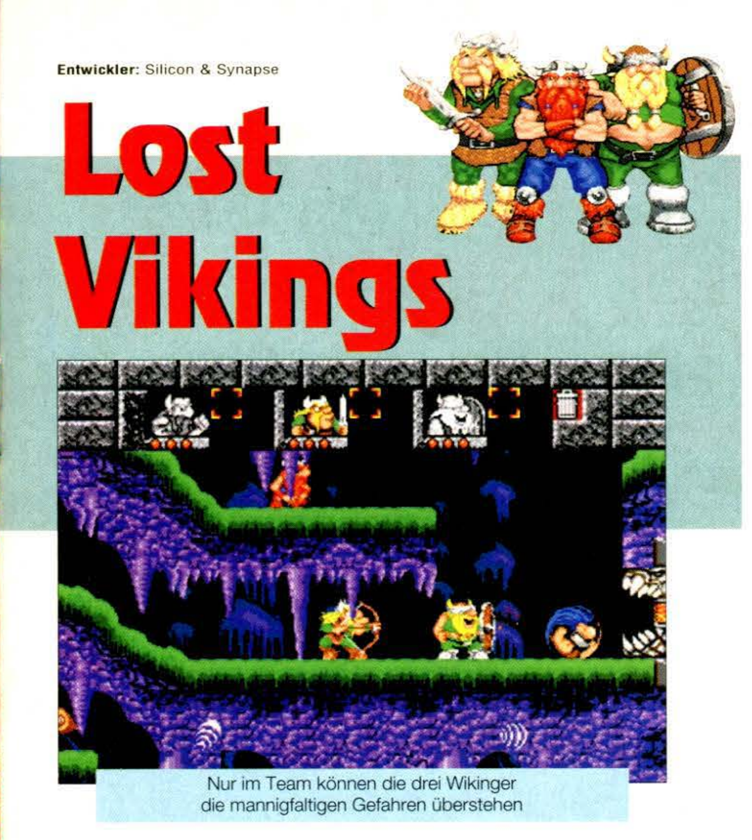


Obermotz Bonehead ist besiegt: Als Dank erhaltet Ihr die erste Harfen-Saite und erweiterte Magie-Power.

Wenn Ihr auf der Oberwelt herumstreunende Monster berührt, werdet Ihr zum Zweikampf gefordert: Dem Sieger winken Extras!

Entwickler: Silicon & Synapse

Lost Vikings



Nur im Team können die drei Wikinger die mannigfaltigen Gefahren überstehen

Nach dem Super-Nintendo-Spiel (MAN!AC 12/93) treiben die drei Wikinger Erik, Olaf und Baleog jetzt auch auf dem Mega Drive ihr Unwesen. Auf dem Weg zum Erntedankfest erwischt sie der außerirdische Zoobesitzer Tomator und beamt sie an Bord seines Raumschiffes – Ihr müßt ihnen helfen zu entkommen. Per Button schaltet Ihr zwischen den Figuren um, denn jeder Wikinger hat andere Fähigkeiten: Erik ist der schnellste und kann mit seinen Schultern durch poröse Wände brechen. Olaf wiederum führt ein Schild mit – damit schützt er seine Freunde vor Geschossen und Gegnern. Als Robin Hood des 15. Jahrhunderts hat Baleog Pfeil und Bogen im Gepäck, mit denen er Gegner erlegt und Schalter betätigt. Bomben, bequeme Schuhe und weitere Extras gibt's ebenfalls.



BUNTE MISCHUNG • Bei 'Lost Vikings' kommt es sowohl auf Geschick, als auch auf Kombinationsgabe an. Um die Rätsel zu knacken, über die Ihr ununterbrochen stolpert, müßt Ihr Euch mit allen Charakteren auskennen. Ohne Olaf wird es Euch beispielsweise nie gelingen, einen Felsvorsprung zu erklimmen – ohne Baleog seid Ihr aufgeschmissen, wenn jenseits eines Abgrunds der Schalter für die Zugbrücke angebracht ist. Für zusätzliche Unterhaltung sorgen die einfallsreichen Extras: In einem Levelabschnitt findet Ihr Luftpumpen – hier blast Ihr Euch auf und fliegt ein Stockwerk höher. Virgin ist es gelungen, die detaillierte wie abwechslungsreiche Grafik der Super-Nintendo-Version 1:1 auf das Mega Drive umzusetzen – inklusiver aller Gags. Ein Lob auch an den Übersetzer der englischen Bildschirmtexte.



Entwickler: Sega, nach dem Original-Spiel von T&E Soft, Japan

Pebble Beach Golf Links

In Japan genießt "Peeble Beach Golf Links" von T&E Soft beinahe Kultstatus. Die Golfsimulation ist für die meisten fernöstlichen Computer und Konsolen erhältlich und plaziert sich regelmäßig in den Charts. Sega hat sich der Aufgabe gestellt, das anspruchsvolle 3-D-Golf für das Mega Drive zu adaptieren. Als **optischer Appetizer** wird jedes der 18 Löcher vor dem Abschlag von einer imaginären Kamera abgefilmt. Anschließend studiert Ihr die Lage des Balles, wählt Schläger und Fußstellung und setzt zum Schwung an. Schlagstärke und Treffpunkt des Balles werden mit präzise getimten Knopfdrücken festgelegt. Penible Golfer blenden zuvor ein Gitter ein, das Unebenheiten des Parcours schonungslos aufdeckt – insbesondere auf dem Grün eine unerläßliche Hilfe.

An Spieloptionen läßt "Peeble Beach Golf Links" kaum einen Modus aus: Ihr nehmt mit über vierzig Kollegen an einem Turnier teil, legt eine Trainingsstunde ein oder fordert Kumpels zu Stroke- und Match-Play. Dabei ermöglicht Euch die Batterie, zehn "persönliche" Spieler zu generieren, deren Erfolge und Mißlichkeiten peinlich genau festgehalten werden. Die exzessiven Statistiken erfassen nicht nur jedes einzelne Loch (Wie oft wurden Birdies gespielt?), sondern auch Eure individuelle Performance in beinahe zwanzig Kategorien. Sogar die besten Schläge werden für die Nachwelt festgehalten.

Testmuster von Galaxy, München, Tel.: 089/7605151

Der Rundflug könnte zwar noch etwas fließender sein, sieht aber dennoch eindrucksvoll aus. So macht Ihr Euch mit der Topographie des jeweiligen Kurses vertraut.









Die Spieler sollten auf Steigung und Gefälle des Grüns achten. Diese Optik hilft bei der Einschätzung der Lage.



Unterwegs erhaltet Ihr Tips vom Caddie und werdet über die Leistungen Eurer Konkurrenten informiert

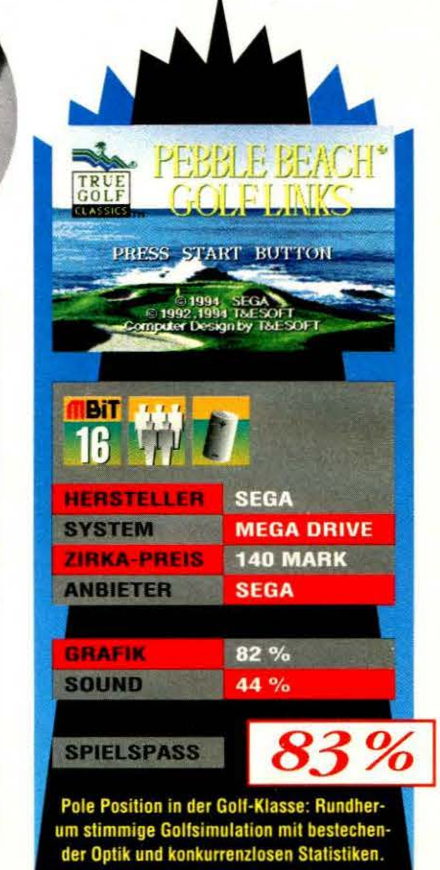
Der Neigungswinkel, aus dem Ihr den Kurs betrachtet, wird von Euch in der Anzeige links oben festgelegt.

Digitale Gleichberechtigung: Natürlich dürft Ihr auch mit weiblichen Spielern antreten.

HOLE IN ONE • Und das soll auf dem Mega Drive funktionieren? Nach anfänglicher Skepsis und einigen Spielstunden hatte mich das Modul überzeugt: Es ist die beste 16-Bit-Golfsimulation. Auch wenn die Rechenpower nicht ganz ausreicht, alle Optionen von "Peeble Beach Golf Links" sinnvoll zu nutzen, wird die Konkurrenz in beinahe jeder Hinsicht auf die Plätze verwiesen. Sensationell der Statistikteil: So detailliert und übersichtlich wurde ich noch nie über den Stand der Dinge informiert. Nicht minder opulent die Spielmodi: Solisten und Teamplayer kommen beiderseits auf ihre Kosten. Dabei ist die Benutzerführung trotz Über-, Unter- und Mittelmenüs jederzeit durchschaubar und logisch. Lediglich die Prozedur des Schlagens gefällt mir bei "World Class Leaderboard" besser. Diese Tatsache sollte jedoch keinen Golf-Interessierten davon abhalten, das Prachtmodul zu kaufen.




Das Bildschirm-Layout ist vorbildlich gestaltet: Trotz unglaublich vieler Informationen geht die Übersicht nie verloren. Das gilt sowohl im Spiel als auch bei den Statistiken.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	82 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	83 %

Pole Position in der Golf-Klasse: Rundherum stimmige Golfsimulation mit bestechender Optik und konkurrenzlosen Statistiken.

Produzent: Danny Pisano • **Design:** Charles Barkley, Kathy Ells, Tony Hsieh, Danny Pisano, Bob Smith • **Programmierung**: Fred Mack, Bob Smith • **Grafik:** Kathy Ells, Thomas Applegate, Bob Busick, Armand Cabrera, Steven Graziano, u.a. • **Sound**: Rudy Helm, Dominic Messenger, Rick Rhoades

Barkley: Shut up and jam

Der Basketball rollt: Diesmal betritt Accolade mit einem Korbspektakel den Court, für das sich die Amerikaner "Sir" **Charles Barkley**, den bösen Buben der US-Profiliga, sicherten. Euer Zwei-Mann-Team rekrutiert sich aus 16 finsteren Gestalten, die mit verschiedenen "Talenten" in sechs Kategorien aufwarten. Habt Ihr einen Sega-Adapter angestöpselt, gehen bis zu vier Spieler in acht Städten auf Korbjagd. Ihr dribbelt auf Hinterhöfen, in einer verräucherten Halle oder am Strand. Ohne Rücksicht auf Gegner und Regelwerk dunken Eure Spieler, wobei Ihr auf Knopfdruck einen Powerpunkt aktiviert, der einen besonders krachenden Slam oder eine bessere Trefferquote jenseits der Drei-Punkt-Linie beschert.



Schiedsrichter sind nur was für Muttersöhnchen: Barkley foult, Barkley dunkt, Barkley dankt.

MBiT	8
HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	MEGA DRIVE
PREIS	110 MARK
VERTRIEB	ACCOLADE
GRAFIK	46 %
SOUND	43 %
SPIELSPASS	61 %

Noch ein Action-Basketball: Solide gemacht, aber ohne Chance gegen die starke Konkurrenz.

Barkley war Mitglied des Dreamteams, das in Barcelona überlegen Gold holte. Seit dem Wechsel zu den Phoenix Suns gehört er zu den absoluten Superstars und gewann letzte Saison die MVP-Auszeichnung (Most Valuable Player).



HINTERHOF • Das Modul schlägt als "Straßenvariante" in die gleiche Kerbe wie "NBA Jam" – Regeln sind out, es dominiert der pure Spaß. Aber spielerisch ist "Barkley: Shut up and jam!" längst nicht so durchdacht: Auf dem Feld bricht durch zu schnelle Spieler Verwirrung aus. Distanzwürfe und Rebounds werden so zur Glückssache. Mit etwas Übung findet man zwar etwas Spaß an Barkleys Brachial-Jams. Dank der guten Alternativen gibt es jedoch keinen Grund, sich das Spiel zuzulegen.

Entwickler: Vic Tokai, J

Mansion of Hidden Souls



Der schwarze Spiegel im Billard-Zimmer gibt Euch nützliche Tips für die nächsten Aufgaben.



Wollt Ihr Euch die Optiken etwas näher betrachten, zoomt die Kamera zum gewünschten Objekt.



Jeder Raum des Hauses beherbergt eine gefangene Seele – im Künstlerzimmer arbeitete ein Maler.

Kenner von Computer-Adventures fühlen sich an die Doppel-CD "The 7th Guest" von Virgin erinnert: Auch dort irrt der Spieler durch ein unheimliches Gespensterhaus, löst läppische Rätsel und genießt die morbide Atmosphäre von viktorianischer Einrichtung und mürrischen Gespenstern. Das lange Zeit bestverkaufte PC-CD-ROM (bald auch auf CD-I) wird demnächst mit "The 11th Hour" fortgesetzt, das dann auch auf dem 3DO erscheinen soll.

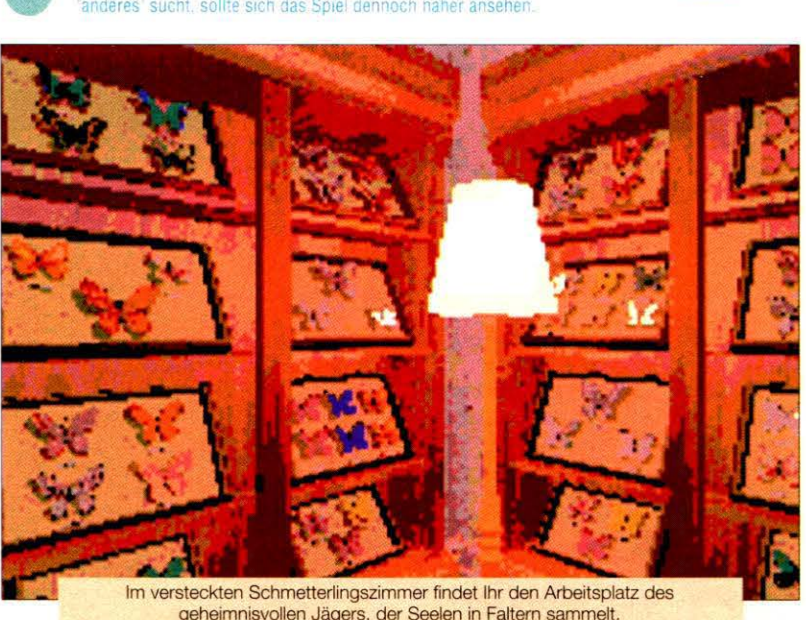
CD

Eine Sage erzählt eine unheimliche Geschichte: Im Garten der Blumen steht eine einsame Ulme, die alle vier Jahre bei Vollmond zum Leben erwacht. Dann erscheinen plötzlich Schmetterlinge aus dem Nichts und flattern durch die Blumenwiesen, um später wieder spurlos zu verschwinden. Doch verfällt ein Mensch ihrer Schönheit, wird er selbst in einen der Falter verwandelt und muß sein restliches Leben bei ihnen fristen. Leider hat Jonathans kleine Schwester nicht aufmerksam zugehört, als ihre Großmutter diese Legende weitergab. So muß ihr Bruder vor Ablauf der Nacht einen Weg finden, sie vor dem üblen Schicksal als Flatterinsekt zu retten.

Ihr steuert Jonathan aus der Ich-Perspektive durch den Garten, in dem plötzlich ein **feudales Herrenhaus** auftaucht. Als Ihr dem Schmetterling in die Villa folgt, schließt sich die Tür hinter Euch und Ihr seid ebenfalls gefangen. Zum Glück habt Ihr noch die menschliche Gestalt und könnt Euch frei durch die Räume bewegen, um einen Ausweg zu suchen. Dazu stöbert Ihr in den Zimmern herum und sucht nach nützlichen Gegenständen, um Aufgaben zu lösen, die sich Euch stellen. Zuerst müßt Ihr versteckte Schlüssel entdecken, um alle Türen zu öffnen, dann kommen weitere Rätsel auf Euch zu: Jonathan landet in einem Verlies, liest eine mysteriöse Nachricht in einem uralten Schmöker und entdeckt einen Zeittunnel. Im Lauf der Suche entwirrt sich die Handlung: Ein Wesen, das "Jäger" genannt wird, sammelt menschliche Seelen, indem es sie in Schmetterlinge verwandelt. Um Eure Schwester zu retten, müßt Ihr im Wettlauf mit der Zeit die Rätsel lösen, dem Jäger entkommen und vor Sonnenaufgang das Haus verlassen.

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel: 0231/556140

RÄTSELHAFT • Das Vic-Tokai-Debüt auf dem Mega-CD erweist sich als leichtverdauliches Adventure. Die Grafik ist zwar grobkörnig, aber dennoch sehr schön gezeichnet und verbreitet mit stimmungsvoller Musik eine intensive Atmosphäre, die wohlige Gruselschauer erzeugt. Kurze Ladezeiten und simple Steuerung sind erfreulich, dafür ist wenig los: Ihr klappert einfach alle Räume ab, ein magischer Spiegel gibt zudem Lösungshilfen. Gegen Ende bricht durch das Zeitlimit unnötige Hektik aus. Habt Ihr einmal begriffen, wie etwas funktioniert, gibt es keinerlei Probleme mehr. 'Mansion of Hidden Souls' lebt von der unheimlichen Stimmung und der fesselnden Geschichte, ist aber spielerisch eindimensional und nicht sehr umfangreich. Hier wird weder geballert noch gehüpft – wer einmal etwas 'anderes' sucht, sollte sich das Spiel dennoch näher ansehen.



Im versteckten Schmetterlingszimmer findet Ihr den Arbeitsplatz des geheimnisvollen Jägers, der Seelen in Faltern sammelt.



HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	58 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	55 %

Grafikadventure mit gruseliger Atmosphäre. Spielerisch simpel, grafisch trotz starker Pixelung sehr stilvoll.

Gnadenlos !! billig !! 0921 - 51 34 01

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel	Preis
Actraiser 2 us.	109.95
Action Replay Pro 2	109.95
Airborn Ranger us.	129.95
Andre Agassi Tennis	119.95
Art of Fighting jp.	79.95
Arcus Odyssey us.	139.95
Asterix dt.	89.95
Battle Cars us	119,95
Battle Tank 2 us.	124.95
Bio Metal us.	89.95
Blues Brothers dt.	89.95
Bret Hull Hockey	134.95
Bugs Bunny us.	135.95
Chester Cheetha II us.	119.95
Chopllifter III us.	99.95
Clay Fighter us.	134.95
Clay Mates us.	119.95
Dennis the Menace dt.	99.95
Dragon Ball Z II jp.	139.95
Dungeon Master us.	129.95
EEK the Cat us.	134.95
Equinox	119.95
Eye of The Behol. us.	144.95
Fatal Fury II	139.95
Final Fight II us.	114.95
Flashback dt.	79.95
Flintstones dt.	129.95
FX Trax us.	119.95
Goof Troop us.	99.95
Inspector Gadget us.	119.95
J. Madden Ftb. 94	119.95
Jurassic Parc dt.	109.95
Knight of Round Table	139.95
King of Dragons us.	149.95
Legend us.	129.95
Lester the Unlikely us.	119.95
Lord of Rings us.	123.95
Lemmings 2	119.95
Lethal Enforcers/Gun us.	159.95
Lufia us.	135.95
Mario Time Machine	119.95
Mario & Wario us.	129.95
Mechwarrior dt.	139.95
Mega Man X us.	139.95
Mega Man Soccer us.	139.95
Metal Mariners us.	149.95
Mickey´s Challenge us.	134.95
Mr. Nutz dt.	109.95
Mystical Ninja dt.	129.95
NBA JAM	124.95
NBA Showdown us.	119.95
NHL 94 dt..	119.95
NHL Stanley Cup us.	119.95
Ninja Warriors us.	139.95
Nigel Mansel dt.	129.95
Obitus us.	144.95
Pack Attack us.	105,95
Pinnball Dreams us	119.95
Prehistoric Man us.	139.95
Relief Pitscher us.	119.95
Rock n´Roll Racing	109.95
Romance III us.	139.95
Operation Alien us.	119.95
Pirates Dark Water us.	139.95
Pop n´ TwinBee II dt.	119.95
R-Type III eur.	144.95
Secret of Mana us.	139.95
Sensible Soccer dt.	99.95
Shadow Run dt.	129.95
Sky Blazer	119.95
Socks the Cat us.	119.95
Sports Illustrated us. (Football + Basketball)	144.95
Star Wars II	135.95
Star Trek Next Gen. us.	149.95
Steel Talons us.	99.95
Striker II (World Cup)	119.95
Super Aquatic Games us.	89.95
Super Bomberman incl. 4 Player Adapter	135.95
Super Bases Loaded 2 us.	149.95
Super Metroid us.	159.95
Super Nova us.	119.95
Super Turrican dt.	99.95
Top Gear II us.	99.95
T-2 Arcade Game dt.	115.95
Tecmo Bowl us.	109.95
Turtles Tournament us.	129.95
Troddlers us.	105.95
Turn and Burn us.	119.95
Ultimate Fighters us.	129.95
Undercover Cops us.	129.95
Untouchables us.	134.95
Wizardry 5 us.	139.95
Winter Olympics	125.95
Winter Extreme us.	139.95
Wolfenstein 3D	134.95
WWF Royal Rumble dt.	79.95
Young Merlin	139.95
Zool	119.95
Super Scope dt.	**89.95**

3 DO

Titel	Preis
Grundgerät NTSC	**1.199.-**
Grundgerät PAL	**1.499.-**
Demolition Man	139.95
Escape from Monster	99.95
John Madden Football	99.95
Out of This World	139.95
Pebble Beach Golf	129.95
San Diego Zoo	99.95
Shock Wave	139.95
Wing Commander	99.95
Total Eclipse	119.95
20th Century Allmanac	99.95
Who Shot Jonny Rock	125.95
Laser Gun	119.95
3-DO Joypad	99.95

Atari Jaguar **589.--**

incl. Cybermorph

Wir haben die neusten Games !!

Mega Drive

Virtual Racing jp. **149.95**

Ruft an: 0921-513401
Mo.- Fr.: 11- 20 Uhr
Sa.: 10 - 14 Uhr

Händleranfragen erwünscht
Franchisepartner gesucht !!

3DO

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us= amerikanische Module, jp= japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt.
Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 19 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorbestellungen möglich. Inhaber: Alexander Sprung

JAGUAR™





Panasonic®

TRADELINK POSTFACH 101143 95411 BAYREUTH
TEL.: 0921-51 34 01 Fax: 0921-51 34 02

Produzent: Kevin Buckner • **Design, Originalprogrammierung & -grafik:** Bullfrog, GB • **Entwickler:** Sprytes, GB
Programmierung: Alaric Binnie, John Mullins • **Sound & Musik:** Muzik Ltd., Andy Johnson, Jason A. Whitley

Powermonger

Ein Rundflug über die nächste Insel Eures Eroberungszuges gehört zu den Powermonger-Attraktionen, die Ihr nur auf CD erlebt. Die 3D-Kamerafahrt zeigt Euch die Bodenbeschaffenheit, alle Gemeinden und Burgen des nächsten Levels. Ein nettes Feature, das spielerisch freilich nur wenig bringt.



CD

Nach ihrem Überraschungserfolg mit dem Götter-Wettstreit "Populous" versuchte sich das englische Programmierteam Bullfrog an einem optisch ähnlichen, spielerisch aber weitaus komplizierteren Strategiespiel. "Powermonger" wurde ursprünglich für den Commodore Amiga und den Atari ST, später auch für die Spielkonsolen von Sega und Nintendo ausgeliefert. Jetzt erscheint als Nachzügler im Umsetzungs-Reigen die erste Powermonger-Version auf CD. Bis auf eine Handvoll **grafischer Spielereien** ist Powermonger auf dem Mega CD mit den zitierten Vorgängern identisch.

Auf einer gewaltigen Inselgruppe haben es sich verschiedene Völker gemütlich gemacht – als kleine Männchen wuseln friedliche Bauern, brave Handwerker und grimmige Söldner herum. Jeder Bewohner des Archipels ist einem der computergesteuerten Fürsten Untertan und bereit, sein Land mit der Waffe zu verteidigen. Auch Ihr seid ein mächtiger Kriegsfürst und scharf darauf, einen Teil der Ländereien unter Eure Herrschaft zu bringen. Nacheinander betretet Ihr die einzelnen Inseln der Powermonger-Welt, um Leute zu sammeln, Waffen herzustellen und Nahrungsmittel anzuhäufen. Zu Beginn unterstützt Euch ein General bei Euren Regierungsgeschäften, später versammeln sich bis zu vier Feldherren um die Übersichtskarte. Die Generäle ziehen über die perspektivische, in alle Richtungen scrollende Landschaft, sagen den Bewohnern Eurer Dörfer, was sie zu tun haben und rekrutieren Männer für den Truppendienst. Pro Insel werdet Ihr mit bis zu drei anderen Völkern konfrontiert, deren Gemeinden Ihr erobern und besetzen müßt. Jeder Bewohner ist als Männchen dargestellt, wacht auf dem Feld über sein Vieh oder zieht in einer Sprite-Armee gegen feindliche Stellungen. Auch akustisch werden alle Handlungen simuliert: Ihr hört das Hämmern von Werkzeugen, Schwerterklirren und den Jubel einer siegreichen Einheit. Wollt Ihr noch mehr Informationen, könnt Ihr jedes Gebäude und Lebewesen der Welt anklicken und Alter, Zustand, Tätigkeit und Zugehörigkeit zu einem der Königreiche abfragen. Gesteuert wird die Simulation über eine Icon-Leiste, die es Euch auch erlaubt, Lebensmittel zu transportieren, neue Waffen zu erfinden oder Allianzen zu schmieden.

Ein Dorf zum Frühstück: Erst holt Ihr die wichtigsten Informationen über Reichtum und Einwohnerzahl ein...



...dann laßt Ihr Eure Söldner stürmen. Über drei Icon-Symbole bestimmt Ihr, wie hart Eure Truppen dabei vorgehen.

BEDIENUNGS-STRESS & LADE-TERROR - Warum noch ein Powermonger? Die überladene Strategiesimulation hatte nie den Charme des fantastischen "Populous" und verärgerte durch unübersichtliche Icon-Steuerung und umständlich-trägen Spielablauf. Die CD-Variante ist eher schlechter als die Modul-Vorläufer. Die Joypad-Steuerung ist idiotisch und der Bildschirmaufbau so wirr, daß ich eine mikroskopisch kleine Statusleiste erst am zweiten Spieltag entdeckte. Bis Ihr loslegen könnt, rasselt ein halbes Dutend mal das CD-Laufwerk – zumindest gibt's während einer Eroberung keine Ladepausen. Powermonger ist ungewöhnlich, detailverliebt und komplex – zu komplex, denn die hundertfache Simulation von Menschen überfordert die Software: Habt Ihr schon einmal einen elf Jahre alten, weiblichen und schwer kränkelnden Söldner getroffen?



Drei Generäle haben sich um Eure Übersichtskarte versammelt. Man beachte die bildschirmbreite Icon-Leiste (unten) und die kryptischen Mini-Symbole am oberen Bildschirmrand.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	61 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	63%

Lange Ladezeiten und katastrophale Benutzerführung vermiesen den Spaß an dieser komplexen Fantasy-Strategiesimulation.

Entwickler: Park Place Productions • **Produzent:** Pete Pavich • **Design:** Ed Magnin, Christopher Whaley • **Programmierung**: Ed Magnin • **Grafik:** Milo Cooper, Steve Quinn, Fritz Cassell, Mitch Couasnon, James Doyle, Ed Magnin • **Sound:** Michelle Simon, Mike Waltman

NFL Football

SN

Mit NFL-Lizenz geht Konami an den Start: Ihr wählt aus den 28 US-Profiteams, die sich unter richtigem Namen zum Kampf um eine Playoff-Meisterschaft stellen. Ihr bestimmt den nächsten Angriff- oder Abwehrschachzug und steuert Quarterbacks, Runningbacks oder Wide Receiver, um die gegnerische Endzone zu erreichen. In der Abwehr versucht Ihr, mit harten Tackles wieder in Ballbesitz zu kommen. Während des Spiels dreht die Kameraperspektive oder zoomt sich bei Bedarf in die Aktionen hinein. Ein Reporter kommentiert die Spielzüge, zudem sind die Schiedsrichterentscheidungen als Sprachausgabe zu hören. Nach jedem Viertel gibt´s Statistiken, zwischendurch unterhalten Cheerleader das Publikum.



Nach dem Snap verändert sich die Kameraperspektive, um den Ball zu verfolgen.

MBIT 8		CODE 010 201 022
HERSTELLER	KONAMI	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	130 MARK	
ANBIETER	KONAMI	
GRAFIK	32 %	
SOUND	33 %	
SPIELSPASS	26 %	

Kümmerliche Grafik, verwirrende Zooms und völliges Durcheinander im Spielablauf: Football zum Abgewöhnen.

Der US-Entwickler Park Place ist ein Footballspezialist: Auf sein Konto geben "John Madden" (EA), "NFL Quarterback Club" (Acclaim) und "NFL´s Greatest – San Francisco 49ers vs. Dallas Cowboys" (Sega).

BLOWOUT • Die lobenswerte Absicht, einmal ein "anderes" Footballspiel zu schaffen, ging völlig in die Hose: Magergrafik und kümmerliche Animationen sind gerade noch auszuhalten, aber spielerisch ist "NFL Football" eine Katastrophe. Die Defense und Kick-Abwehr läßt sich überhaupt nicht durch Joypadbefehle stören, im Angriff regiert durch ständig schwenkende Kamera und fehlende Übersicht das Chaos. Footballinteressierte sollten einen weiten Bogen um dieses "Spiel" machen.

Entwickler: Micronet, Japan

Third World War

Auf dem deutschen Markt findet sich kein im 20. Jahrhundert angesiedeltes Strategiespiel. Während um moderne See-, Luft- und Panzerschlachten in Japan und den USA aufwendige Strategiesimulationen entstehen, ist die Thematik hierzulande tabu. Daß "Third World War" in Deutschland nicht veröffentlicht wird, ist zu verschmerzen. Bedauerlich ist aber, daß sich von System Softs "Great Strategy Expert"-Serie hierzulande kein Teil blicken läßt – ernsthafter ist das Thema bislang nicht behandelt worden.

CD

Die internationale Friedensbewegung hat versagt und nun sind imperialistische Politiker und Militärs am Ruder. 16 Staaten haben es auf die Weltherrschaft abgesehen und schöpfen alle diplomatischen, wirtschaftlichen und militärischen Möglichkeiten ihres Landes aus. Ihr spielt ein Regierungsoberhaupt und stürzt Euch in eines von fünf Szenarien: Neben vier kriegerischen Kapiteln kommt es in "The Economic Struggle", dem fünften Szenario, auf eine schnelle wirtschaftliche Entwickung an. Über eine Leiste mit Pull-Down-Menüs führt Ihr pro Runde bis zu drei Befehle aus. Ihr könnt Euch auf die Inneren Angelegenheiten Eures Staates konzentrieren und die Wirtschaft ausbauen, die Polizeipräsenz erhöhen und sogar die Medien manipulieren. Außenpolitisch ist ein Heer von Diplomaten im Einsatz, um Bündnisse oder Handelsabkommen zu schließen. Auch schmutzigere Tricks, wie der Einsatz von Terroristen und Guerilla-Trupps sind nicht tabu. Wichtig in der brisanten Ära des Dritten Weltkriegs ist die Pflege einer schlagkräftigen Armee, für die Ihr Waffensysteme entwickeln und Befehlshaber ernennen könnt. Neben Kampfsatelliten, Frühwarnsystemen und Kampfschiffen finden sich weit über 200 authentische Panzer, Flugkörper und Hubschauber-Raketen simuliert. In "Third World War" läßt sich eine Invasion mit nur wenigen Joypad-Bewegungen anzetteln. Habt Ihr Eure Truppen in ein Nachbarland befehligt, wird der Spielbildschirm durch eine isometrische "Von-Schräg-Oben"-Ansicht des Schlachtfeldes ersetzt. Hier gebt Ihr jeder Einheit ihre Marsch- und Angriffsbefehle. Gewonnen hat, wer übrigbleibt.

Unübersichtliche Sandkastenspiele statt nüchterner Strategie: Wer in den dritten Weltkrieg verwickelt wird, verschiebt seine Panzer auf einem isometrischen Schlachtfeld.

ENDZEIT • In "Third World War" brettern Passagiermaschinen in den Erdboden, fressen sich Seuchen durch Milliardenvölker, tummeln sich Terroristen, Invasionstruppen und Spione. Eine romantisch verklärte Strategiesimulation à la Koei wäre mir lieber gewesen, als der knallhart servierte dritte Weltkrieg. Wer seinen inneren Schweinehund auf die Menschheit loslassen will, kann mal 'reinschnuppern. Die Menüs sind übersichtlich, in ihrer Wirkung aber nicht immer durchschaubar. Neben sinvollen Kommandos gibt's auch Aktionen, die kaum etwas bringen. Da 16 Nationen mitmischen, hat man das Gefühl, daß Chaos herrscht und nicht die eiskalte Berechnung. Auch der strategische Invasionsmodus ist mir zu unsachlich und kindisch. Als politische oder militärische Simulation ist dieser Titel nicht ernstzunehmen. Fazit: Das Beste am Spiel ist der vielfältige CD-Soundtrack.



Chaos und Terror beherrschen den Globus: Als Staatsoberhaupt verteilt Ihr Euer Budget jede Runde auf die Ressorts "Militär", "Wirtschaft", "Spionage" und "Innenpolitik".



HERSTELLER	EXTREME
SYSTEM	MEGA-CD
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	IMPORT
GRAFIK	60 %
SOUND	73 %
SPIELSPASS	55 %

Katastrophen, Korruption und Größenwahn: Ein überladenes Strategiespiel jenseits des guten Geschmacks

Entwickler: Probe, GB

T2: The Arcade Game

SN Acclaim bringt innerhalb kürzester Zeit zwei "Terminator 2"-Module auf den Markt. Nach "T2: The Movie" steht uns die Umsetzung des T2-Automaten von Midway ins Haus: Statt mit ratternden Plastik-Uzis geht Ihr in der Heimversion wahlweise mit Joypad, Maus oder Superscope auf die Jagd nach Skynets Maschinen. Allein oder zu zweit folgt Ihr dem nach rechts scrollenden Bildausschnitt und ballert mit dem Fadenkreuz alles weg, was Euch vor die Metallnase marschiert – unschuldige Menschen ausgenommen. In bester "Operation Wolf"-Manier schießt Ihr mit MG oder Raketen auf Terminatoren, danach werdet Ihr in die Vergangenheit versetzt und trefft dort auf Hubschrauber, Polizisten und den T-1000.



In der Schlacht gegen den HK-Endgegner stehen Euch Rebellenkämpfer zur Seite.



Der englische Entwickler arbeitet neben Acclaim (Umsetzungen von "T2: Arcade Game", "Mortal Kombat" für Sega-Systeme) auch für Sega und Virgin Interactive.

BRACHIAL-BANAL • Der Automat zeichnete sich durch Spitzengrafik und famose Spezialeffekte aus. Leider fehlen diese motivierenden Zutaten in der abgespeckten Heimversion. Lediglich die negativen Seiten des wurden "perfekt" umgesetzt: Der Schwierigkeitsgrad ist immens, die sich ständig wiederholende Bildschirmaktion eintönig. Nur hartgesottene Terminator-Fans, Jump'n'Run-Hasser und frustrierte Besitzer der Import-Wumme Super Scope sollten sich die Anschaffung überlegen.

Entwickler: Beam, Australien

Mechwarrior



Unterschiedliche Missionen an verschiedenen Einsatzorten – einen ausdauernden Feuerfinger benötigt Ihr überall.

In der Bar trefft Ihr Informanten, Kollegen und Auftraggeber – folgt ihren Tips, und Euch erwartet Reichtum oder Tod.



Jeden der acht Mech-Roboter könnt Ihr individuell bestücken. Im Bild ein schwerbewaffneter Nexus der C-Klasse.

Aus einem Rollenspiel für Endzeit-Freaks wurde eine umsatzträchtige Science-Fiction-Kultur mit internationaler Fangemeinde. Neben "Battletech"-Brett- und Rollenspiel, gibt's den Roboter-Krieg dreimal für den Computer (ein Rollenspiel von Infocom, zweimal 3D-Action von Dynamix), einen Taschenbuch-Zyklus, vier "Battletech"-Spielhallen, in denen ein teures Computernetzwerk echtes Simulations-Feeling verbreitet, sowie bald auch einen "Battletech"-Spielfilm.

SN

Patrouillengang auf Zhada, einer glühenden Hölle am Ende der Galaxis. Es ist der 7. Februar 3028, für den heutigen Tag ist eine Großoffensive des Hauses Davion angekündigt. Vor zwei Wochen kämpfte ich noch auf ihrer Seite, doch für 400.000 Credits würde ein richtiger Mech-Söldner sogar seine Tochter verscherbeln.

Am Horizont schweben drei schwarze Schatten Richtung Erdboden, feindliche Landungschiffe, aus denen turmhohe Kampfroboter stapfen. Der erste Späher vergeht unter meiner Protonenkanone, doch angesicht der stählernen Hünen dahinter, jag' ich den Rückwärtsgang 'rein und verballere alles, was ich an Bord habe. Einer nach dem anderen verglühen die Gegner. Am Schluß bleibt mir nur noch das Maschinengewehr, ein Bein wird mir weggeschossen, schwer angeschlagen bleibt mein Mech im Wüstensand liegen. Als ein gewaltiger 80-Tonner am Horizont auftaucht, weiß ich, daß die Schlacht um Zhada verloren ist.

In der amerikanisch-australischen Coproduktion "Mechwarrior" lebt Ihr nur für den Sold, den die verfeindeten Fürstenhäuser ihren Kämpfern zahlen. Im Zero-Zero-Club tickern die Aufträge herein, Blitzangriffe, Verteidigungseinsätze, die Befriedung rebellischer Planeten. Ihr feilscht mit den Auftraggebern und marschiert dann in die Garage, wo Euer treuer Mech-Kampfroboter generalüberholt wird. Jeder Mech kann individuell mit Raketen, Maschinengewehr und Bordlaser aufgerüstet, mit Schutzschilden gepanzert oder zusätzlichen Wärmedämpfern gegen Überhitzung geschützt werden. Als erfolgreicher Robo-Söldner besitzt Ihr eine Kollektion verschiedener Mechs, vom wendigen Nexus bis zum Kampfkoloss Ragnarök. Danach steuert Ihr durch Eiswelten und Ruinenstädten, wobei Ihr aus dem Armaturen-gespickten Cockpit eine "Mode-7"-3D-Landschaft überblickt.

DAS TOTALE GEBOLZE • Mechwarrior ist eine kaltschnäuzig hirnlose Dauerballerei, bei dem nur die kurzen Besuche in der Mech-Werkstätte eine Ruhepause bedeuten. Einmal in Fahrt, brennt Ihr auf den nächsten Kampf, auf Kanonendonner und MG-Geknattere, berstende Feindroboter und und rasante 3D-Attacken. Mechwarrior ist "Castle Wolfenstein" für Roboter-Freaks – die Rollenspiel-Rahmenhandlung tauscht über die dünne Spielmechanik nicht hinweg. Dabei ist es erstaunlich, was die australischen Programmierer ohne Zusatz-Chip aus dem Super Nintendo herausholen: Metall-Hünen, die auf die halbe Bildschirmhöhe heranwachsen, ein Dutzend Kampfraketen, Explosionen und hektisch blinkende Radar-Armaturen. Die Stereo-Soundeffekte und Euer Adrenalin tun den Rest, um Euer Wohnzimmer in ein futuristisches Schlachtfeld zu verwandeln.



Spannende 3D-Action ohne Zusatzchip: Zerschmettert die feindlichen Roboter-Attacken mit Lenkraketen, MG-Feuer und Laserstrahl.



HERSTELLER	ACTIVISION
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	FLASHPOINT

GRAFIK	78 %
SOUND	79 %

SPIELSPASS	79 %

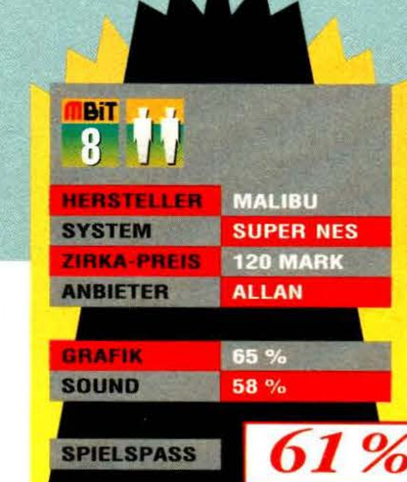
Schlacht der Stahlkolosse: Brachial-spannende Umsetzung des klassischen Rollenspiel. Nichts für Tüftler und Pazifisten!

Original-Design: John Tobias, Mark Turmell • **Produzent:** Steve Ryno • **Programmierung:** Joel Seider, Scott Williamson • **Grafik:** Ed Ovano, Shanti Traskowski

Total Carnage

SN

Der nahe Osten macht mal wieder Ärger: Im Land "Kookistan" steckt der machtlüsterne General Akhboob alle ausländischen Zivilpersonen und Reporter ins Arbeitslager, züchtet sich eine Armee atomarer Söldner und freut sich auf den dritten Weltkrieg. Die einzige Hoffnung der freien Welt sind zwei Solokämpfer, die Akhboob den Garaus machen sollen. Zwei Spieler steuern je einen der unerschrockenen Krieger aus der Vogelperspektive durch drei in alle Richtungen scrollende Levels. Um bei den Gegnern einen tiefen Eindruck zu hinterlassen, habt Ihr die Wahl zwischen acht Waffensystemen, die Ihr am Wegrand findet. Eure Aufgabe ist es, alle Geiseln zu befreien, Punkte zu sammeln und den General ins Jenseits zu pusten.



Kein Spiel für Zimperliche: „Total Carnage" ist ein blutiges Rumgeholze für geschickte Joypadsöldner.



Sprite-Metzelei ohne Ruckeln: „Total Carnage"-Kämpfer kennen kein Mitleid mit größenwahnsinnigen Diktatoren.

KANONENFUTTER • Das Spiel ist ein höllisch schweres Gemetzel, an dem Ihr nur 'dranbleibt, um alle Todesarten Eurer Helden zu sehen – hier protzt das Modul mit gut einem Dutzend geschmackloser Gore-Szenen. Eine reelle Chance bleibt Euch nicht: Ihr werdet von Soldaten überrannt, die zehn Panzerfausttreffer grinsend überstehen, von tödlichen Extras und übermächtigen Endgegnern gequält. 'Total Carnage' ist ein Schlachtfest für Leute, die als "Super Propotector" auch im "Heavy"-Mode entschlummern.

Altes Spiel, neues Gewand: In den 80er Jahren gab es unzählige Varianten des Einzelkämpferge-ballers. Doch „Rambo", „Commando" und „Who Dares Wins" landeten nicht in den Charts, sondern geradewegs auf dem Index.

Entwickler: Imagitec • **Produzent:** John Skruch (Atari), Sean Patten • **Design:** Rod Humble • **Grafik:** Pete Goldsmith u.a.• **Sound:** Ian Howe, Ted Tahquechi

Humans
Dino Dudes

SN

JAGUAR

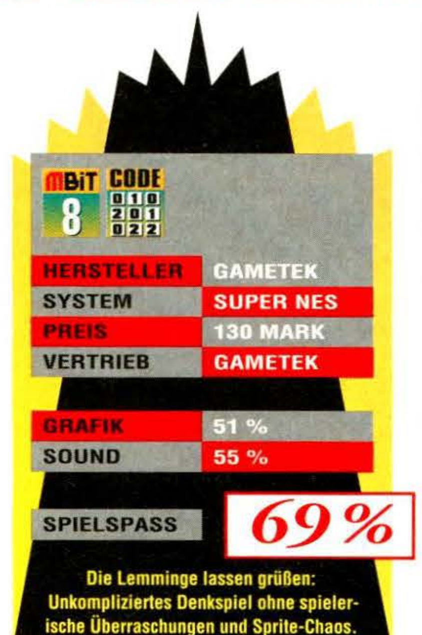
Im Schlepptau der "Lemmings" erschien 1992 das Computerspiel "**Humans**", ein nicht sonderlich origineller, aber recht bekömmlicher Denk/Geschicklichkeits-Mix, der nun auch für das Super Nintendo und (unter dem Titel "Evolution Dino Dudes") den Atari Jaguar veröffentlicht wird.

Ihr lenkt einen Stamm von Steinzeitmenschen durch die Flegeljahre der Evolution. In 31 Levels benutzt Ihr die Talente der Neandertaler, um neue Fähigkeiten zu erlernen und Euch so der Umwelt anzupassen. Klickt die Dickköpfe nacheinander mit einem Cursor an, und sie verrichten eine von Euch festgelegte Aufgabe. Um eine Evolutionsstufe zu überstehen, kombiniert Ihr die Talente Eurer Stammesmitglieder. Zu Beginn können die Steinzeitler nur Dinge aufnehmen und Räuberleitern bilden, entdeckt Ihr Hilfsmittel erweitern sich Eure Fähigkeiten: Mit dem Speer wehren sich die Humans gegen Saurier, Feuer und Rad steht ebenfalls auf der Wunschliste der Evolution. Leider verliert Ihr mit jeder verpatzten Aufgabe einen Menschlein. Befreit Ihr in die Klemme geratene Artgenossen, gesellen sich diese als neue Mitglieder zum Stamm. Ein Zeitlimit erschwert Eure Aufgaben, dafür dürft Ihr den aktuellen Abschnitt beliebig oft wiederholen. Außerdem gibt's ein Paßwort.

Die Humans kopieren das Spielprinzip, kleine Spielfiguren mit individuellen Fähigkeiten durch eine feindliche Umwelt zum Ausgang zu kommandieren. Von den "Humans" gibt es auf dem PC zwei Teile, außerdem veröffentlichte Gametek eine Mega-Drive und eine Game-Boy-Version, ein Doppelpack mit beiden Teilen für das CD32 ist in Vorbereitung. Für das Lynx wurde das Denkspiel von Atari in "Dinolympics" umgetauft.

Steinzeit auf dem Jaguar: Rettet den Gefangenen am oberen Bildrand und er tritt zum Dank Eurem Stamm bei.

ARCHAISCH • Die biederen "Humans" kommen nicht mit der chaotischen "Lemmings"-Clique mit, bieten Euch aber dennoch einen guten Knobelspaß. Neue Werkzeuge sorgen für Flexibilität und neue Herausforderung. Süße Animationen, z.B. wenn Ihr einem Kollegen mit dem Steinrad über die nackten Füße fahrt, unterhalten Euch während der Klick- und Umschaltorgie, mit der Ihr Eure Neandertaler durch die Evolution lotst. Negativ fällt der spielerische Leerlauf in vielen Levels auf: Mit dem Zeitlimit im Nacken seid Ihr damit beschäftigt, einen Winzling durch die Gegend zum Einsatzort zu steuern – für's Denken bleibt kaum Zeit. Technisch wird keine der Konsolen von den Mini-Sprites gefordert, bei der Jaguar-Version stören zudem hakelige Scroll-Fehler. "Humans" ist keinesfalls überragend. Denkstrategen sollten sich die Module mangels Alternativen dennoch einmal ansehen.



MBIT 8 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	GAMETEK
SYSTEM	SUPER NES
PREIS	130 MARK
VERTRIEB	GAMETEK
GRAFIK	51 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	69 %

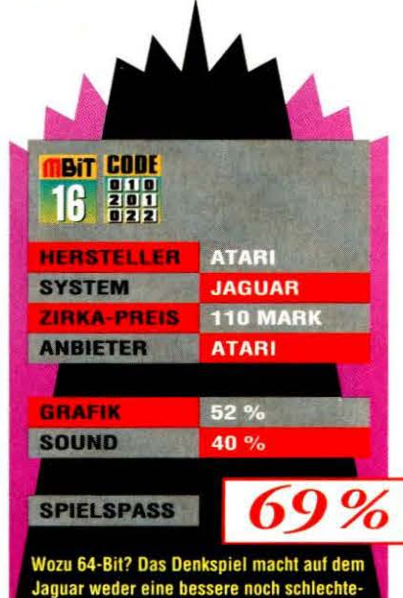
Die Lemminge lassen grüßen: Unkompliziertes Denkspiel ohne spielerische Überraschungen und Sprite-Chaos.



Nur der Stärkere überlebt: Neue Gegenstände werden von den "Humans" nicht er-, sondern gefunden.



In der Super-Nintendo-Version illustrieren animierte Zwischensequenzen Euren Entwicklungssprung



MBIT 16 | CODE 010 201 022

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	52 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	69 %

Wozu 64-Bit? Das Denkspiel macht auf dem Jaguar weder eine bessere noch schlechtere Figur, als auf 8- oder 16-Bit-Systemen.

Gnadenlos VIDEOSPIELE

TEL.: 089-4802913

Nur solange Vorrat reicht !!!

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Action Replay Pro funktioniert auch als NTSCAdapter	79,90
6 Button Pad	39,90
6 Button Pad Infrarot 2 Stück kompl.	89,90
4 Way Play EA	69,90
4 Spieler Adapt. Sega	59,90
Abraham´s Battlet. d	59,90
Afterburner d	39,90
Aladdin d	89,90
Alienstorm d	49,90
Another World d	59,90
Aquatic Games d	49,90
Arch Rivals d	39,90
Arrowflash d	39,90
Art Alive d	39,90
Asterix d	109,90
Atomic Runner d	49,90
Back to Future us	29,90
Balljacks d	49,90
Batman Returns d	59,90
Batman Revenge us	49,90
Battle Toads d	69,90
Bill Walsh d	79,90
Biohazard d	49,90
Blades of Vengeance	99,90
Blockout I	29,90
B.O.B d	49,90
Bonanza Bros d	49,90
Bubsy d	59,90
Buck Rogers d	39,90
Cadash I	39,90
California Games d	39,90
Captain America d	59,90
Captain Planet d	59,90
Chakan d	59,90
Crackdown d	39,90
Crudebusters d	49,90
Crueball d	69,90
Davis Cup Tennis d	89,90
Decap Attack d	39,90
DJ Boy d	39,90
Dr. Robotnik d	99,90
Dracula	99,90
Dragon´s Revenge d	109,90
Double Clutch	59,90
Donald Duck d	59,90
Dungeon & Dragon d	49,90
Dynamite Duke	49,90
Eternal Champion d	129,90
F 1 Race d	99,90
F15 Strike Eagle	129,90
F 117 d	119,90
Fantasy Zone d	49,90
Fantasy Zone j	39,90
Fifa Soccer d	99,90
Final Blow I	29,90
Flashback	99,90
Gaiares	49,90
Galahad d	49,90
Galaxy Force II d	49,90
Gauntlet d	99,90
Georg Foreman I	59,90
General Chaos d	89,90
Ghost´n Ghouls d	49,90
Global Gladiators d	59,90
Gods d	59,90
Gynoug dt	39,90
Hard Driving d	49,90
Haunting d	99,90
Hellfire d	39,90
Herzog Zwei d	59,90
Immortal d	59,90
James Bond 007 d	59,90
James Pond 3 d	89,90
Jewel Master d	39,90
Joe Montana ´93 d	49,90
John Madden 94 d	109,90
John Madden 92 d	49,90
Jungle Strike d	99,90
Kick Off d	59,90
King of Monsters d	39,90
Landstalker d	119,90
Lemmings d	59,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	149,90
LHX Attack	59,90
Lotus Turbo Ch.	59,90
Lotus II	89,90
Magical Hat d	39,90
Mario Lemieux d	49,90
Marble Madness d	49,90
Mazin Wars d	69,90
Mega Turrican us	109,90
Mercs d	39,90
Mickey & Donald d	69,90
Mickey Mouse d	59,90
Might & Magic d	59,90
Monaco GP 2 I	49,90
Mortal Kombat d	89,90
Mutant League Fb.d	59,90
Mystic Hunter I	29,90
NBA Jam d	109,90
NHL PA ´94 d	99,90
Ottifanten d	89,90
Outrun 2019 d	49,90
Pelé Soccer	79,90
Phelios d	49,90
PGA 2 Golf d	89,90
Powermonger	59,90
Predator 2 d	49,90
Puggsy d	89,90
Quackshot d	59,90
Ranger X d	89,90
Rings of Power I	29,90
Riskey Woods d	49,90
Roadrash I	39,90
Roadrash II d	79,90
Robocod d	49,90
Rocket Knight d	89,90
Sensible Soccer d	89,90
Shadow of Beast d	49,90
Smash TV	49,90
Snake Rattle´nRoll d	49,90
Sonic d	39,90
Sonic 2 d	79,90
Sonic 3 d	119,90
Sonic Spinball d	89,90
Spiderman d	39,90
Starflight d	69,90
Streetfighter T. d	129,90
Strider I	39,90
Strider d	49,90
Strider II d	69,90
Sunset Raiders d	89,90
Superman d	39,90
Talespin d	39,90
Talmit´s Adventure d	49,90
Tazmania d	49,90
Tecmo Soccer I	29,90
Technoclash d	69,90
Terminator d	49,90
Testdrive II d	49,90
Thunderblade d	39,90
Thunderforce 2 d	39,90
Toe Jam & Earl 2 d	109,90
Toki d	49,90
Truxxton d	39,90
Turrican d	49,90
Turtles T. Fighters d	119,90
Two Crude Dudes	49,90
Verytex I	39,90
Virtual Pinball d	99,90
Wani Wani World I	29,90
Warrior Eter. Sun d	49,90
Wimbledon Tennis d	79,90
Winter Olympics d	109,90
Wonderboy V d	49,90
World of Illusion d	69,90
Wrestlemania d	69,90
Xenon 2 d	49,90
Zero Wings I	29,90
Zero Wings d	39,90
Zombies d	99,90
Zool d	89,90

MEGA CD

Titel	Preis
Mega CD 2 o. Spiel	399,90
Mega CD 2 mit Road Avenger	459,90
MEGA CD 2 mit 7 Spielen	499,90
CDX Adapter	99,90
Afterburner d	79,90
Afterburner I	49,90
Batman d	99,90
Bill Walsh d	99,90
Chuck Rock d	89,90
Double Swich us	119,90
Earnest Evans I	29,90
Ecco d	79,90
Final Fight d	89,90
Final Fight I	59,90
Ground Zero d	119,90
Heavy Nova I	29,90
Hook d	89,90
Inxs I	79,90
Jaguar XJ 220 d	79,90
Jurassic Park us	119,90
Kriss Kross d	89,90
Kriss Kross us	79,90
Lethal Enforcers d mit Pistole	149,90
Lunar Silverstar us	99,90
Marky Mark I	99,90
Microcosm d	119,90
Mortal Kombat d	109,90
NHL ´94 d	99,90
Night Trap d	129,90
Power Factory d	119,90
Puggsy d	109,90
Prince of Persia d	89,90
Prince of Persia us	79,90
Road Avenger d	79,90
Robo Aleste d	79,90
Silpheed d	79,90
Sonic d	89,90
Thunderhawk d	99,90
Time Gal us	69,90
Wolfchild d	99,90
Wolfchild us	79,90
Wonderdog d	89,90
Wonderdog I	49,90
WWF Rage Cage d	109,90

SUPER NES

Titel	Preis
Action Replay Pro 2 funktioniert auch als 50/60 Hz Adapter	79,90
50/60 Hz Adapter	39,90
Joypad/Dauerfeuer	39,90
5 Spieler Adapter	69,90
Superscope/Spiele	99,90
Actraizer 2 us	119,90
Addam´s Fam d	79,90
Aero the Acrobat us	109,90
Aladdin d	109,90
Aladdin us	79,90
Another World d	79,90
Aquatic Games us	99,90
Asterix d	79,90
Batman d	89,90
Battleship d	129,90
Battletoads d	119,90
Blazeon us	59,90
Blues Bros j	59,90
B.O.B. d	79,90
Bomberman d	99,90
Brawl Bros. d	109,90
Bulls vs Blazer d	89,90
Cacoma Knight us	59,90
Castlevania d	89,90
Chuck Rock us	69,90
Chessmaster d	59,90
Cliffhanger d	109,90
Clue us	69,90
Contra j	69,90
Cool Spot d	119,90
Crash Dummies us	79,90
Cybernator us	99,90
Cyberspin us	69,90
Darius Twin d	89,90
Desert Strike d	119,90
Dig & Spike Volleyb	119,90
Dinocity d	79,90
Dirty Challenge I	39,90
Doraemon I	39,90
Dracula d	119,90
Dracula us	109,90
Dragons Lair us	39,90
Drakkhen d	79,90
Double Dragon jp	49,90
Double Dragon d	59,90
Empire Strikes B d	129,90
Exhaust Heat d	79,90
F 1 Pole Position d	129,90
Flashback d	79,90
Foreman Boxing d	79,90
Gods us	59,90
Gods d	89,90
Gooftroop us	89,90
Gooftroop dt	109,90
Gunforce j	59,90
Harleys Adv. us	59,90
Home Alone d	59,90
James Bond jr. d	69,90
Jeopardy us	59,90
Jimmy Connors d	79,90
Joe & Mac d	69,90
Joe & Mac us	59,90
Joe & Mac 2 j	59,90
John Madden ´94 d	119,90
Jurassic Park d	109,90
Kendo Rage us	99,90
King Arthur us	49,90
King Arthur d	59,90
Lagoon us	69,90
Lamborghini d	119,90
Lethal Weapon d	89,90
Lemmings d	69,90
Lost Vikings d	99,90
Major Title d	79,90
Mario Allstar d	89,90
Mech Warrior us	109,90
Might & Magic II d	139,90
Mr. Nutz d	119,90
Mortal Combat d	99,90
Mystical Ninja d	129,90
NBA Jam d	129,90
NHLPA ´93 d	79,90
NHLPA ´94 us	119,90
Nigel Mansell d	129,90
On the Ball d	59,90
Oper. Logic Bomb d	99,90
Double Dragon j	49,90
Double Dragon d	59,90
Parodius d	79,90
Phalanx d	49,90
Plok us	109,90
Pocky & Rocky d	89,90
Pop´n Twinbee d	99,90
Populous d	79,90
Prince of Persia d	79,90
Prince of Persia j	59,90
Ranma 1/2 d	119,90
Rival Turf d	59,90
Roadrunner d	89,90
Robocop III d	59,90
RPM Racing us	79,90
Sensible Soccer d	109,90
Simcity d	59,90
Slapshot us	119,90
Spindizzy World d	49,90
Stanley Cup us	109,90
Steel Talons us	99,90
Streetfight 2 Turbo	129,90
Strike Gunner d	49,90
Super Kick Off d	69,90
Super Pang d	79,90
Super Shanghai II us	69,90
Super Turrican d	119,90
Tazmania us	89,90
Testdrive II d	79,90
The 7th Saga us	139,90
Top Gear II d	119,90
Total Carnage d	99,90
Thunderspirit j	59,90
Tom & Jerry us	89,90
Valis j	29,90
Wingcommander d	59,90
Wizard of Oz us	79,90
Winterolympics d	129,90
Wolfchild us	69,90
Wolfenstein	129,90
World Heroes d	129,90
X-Zone us	69,90
Zombies d	119,90

GAMEGEAR

Titel	Preis
Aerial Assault d	29,90
Alien 3 d	49,90
Alien Syndrome d	39,90
Ariel d	49,90
Ariel I	19,90
Ax Battler d	49,90
Batman d	49,90
Chakan d	39,90
Chessmaster d	29,90
Chuck Rock d	49,90
Crystal Warrior d	49,90
Defender of Oasis d	29,90
Devilish d	19,90
Dragon Crystal d	49,90
Factory Panic d	29,90
Fantasy Zone d	29,90
Global Gladiators d	49,90
Halley Wars d	29,90
Joe Montana	39,90
Jungle Book d	59,90
Klax	39,90
Marble Madness	49,90
Master of Darkness d	49,90
Monaco GP	39,90
Monaco GP 2	49,90
Mortal Combat d	59,90
Off Road d	39,90
Olympic Gold d	49,90
Outrun I	29,90
Outrun Europe d	39,90
Pengo	39,90
Popils d	39,90
Psychic World d	39,90
Shinobi d	39,90
Shinobi II	49,90
Slider	39,90
Simpsons	39,90
Solitaire Poker	29,90
Slider d	39,90
Space Invaders d	39,90
Sonic Chaos d	59,90
Sonic 2 d	49,90
Superman	39,90
Talespin d	49,90
Tazmania d	49,90
Terminator	39,90
Tom & Jerry d	49,90
Wonderboy d	39,90
Woody Pop	39,90

Lieferbedingungen:

us = amerikanisches Spiel
d = deutsch oder europäisch (PAL)
I = Importspiel

Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren odergutzuschreiben.
Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Wir berechnen für Porto - und Versandkosten folgende Pauschalen: Bei Lieferwert bis DM 99,-- DM 13,90
bei Lieferwert bis DM 299,-- DM 9,90
bei Lieferwert über DM 299,-- frei

Gnadenlos GmbH
Orleansstr. 63
81667 München

Entwickler: Zyrinx • Produzent: Tony Van • Programmierung: David Guldbrandsen, Karsten L. Hvidberg, Jens Albretsen • Grafik: Jesper Vorsholt, Mikael Balle, Karsten Lund • Sound: Jesper Kyd

Sub-Terrania

Das Intro ist nicht sonderlich lang, stimmt aber dennoch gut auf das Spiel ein. Mit dem verzweifelten Griff zum SOS-Schalter verstummen die Minenarbeiter. Now it's up to you...

Von Zeit zu Zeit pfeifen auch Videospielgiganten auf Lizenz- und Marketing-Konzepte und geben motivierten "Just-for-Fun"-Entwicklern eine Chance. Die skandinavische Teenie-Truppe Zyrinx hat sich der Computerspiel-Klassiker "Thrust" und "Oids" erinnert und präsentiert mit "Sub-Terrania" einen bislang einzigartigen Action-Titel für das Mega Drive.

Ihr nehmt an Bord eines wendigen Raumjägers Platz und macht Euch Level für Level auf die Suche nach **vermißten Minenarbeitern** des nächsten Jahrtausends. Die unterirdischen Katakomben erlauben keine High-Speed-Raserei, feinfühliges Manövrieren in engen Schächten ist angesagt. Als ob Euch die Steuerung nicht schon genug Schwierigkeiten bereitet (Achtung Schwerkraft!), haben sich allenorts Aliens eingenistet. Es versteht sich von selbst, daß sowohl die Feinde als auch Euer Vehikel aus allen Rohren feuern. Sympathisches Dauerfeuer erleichtert den Einstieg in die Rettungsmission. Allerdings solltet Ihr die verstreuten Extras nicht verachten: Zielsuchende Raketen und Laser-Power-Ups werden dringend benötigt. Nebenbei baut Ihr Euer ramponiertes Schutzschild wieder auf und füllt den Treibstofftank.



In Level 3 ist Köpfchen gefordert: Um einen Laserstrahl kaltzustellen, müßt Ihr eine Stahlplatte hierhin transportieren.



Die Spinne rechts (verschanzt sich gerade hinter der Feuerblume) hat sich Euer Raumschiff gekrallt

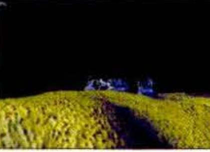


Vor Level-Beginn liefert Euch der Satscan aufschlußreiche Infos über die bevorstehende Aufgabe

Zunächst bewegt Ihr Euch in übersichtlichen Minenarealen. Netterweise erläutert das Mission-Briefing im Vorfeld, wo sich die verschiedenen Leckereien befinden. Im Lauf des Spiels müßt Ihr Euch jedoch für jeden Abschnitt eine spezielle Taktik zulegen: Wie erledige ich die Aliens möglichst zeit- und damit Spritsparend? Außerdem lockern pikante Kombinationsaufgaben den Action-Rabatz auf, und Ihr bekommt nasse Füße, wenn die Katakomben geflutet werden. Es ist zu hoffen, daß Ihr bis dahin die sechs notwendigen Tuning-Teile für Euer Raumschiffe aufgestöbert habt...

Testmuster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140







GRAVITAR • Leute mit Platzangst sollten "Sub-Terrania" lieber meiden: Die Entwickler verstanden es perfekt, mit dezenten Mitteln eine absolut beklemmende Atmosphäre zu erzeugen. Wer angesichts beengter Räumlichkeiten, rabianter Aliens und dramatischem Spritverbrauch ausflippt, hat schon verspielt. Alle anderen werden von "Sub-Terrania" in seinen Bann gezogen: Was andere Spiele mit Surround-Sound und Full-Motion-Video anstreben, schafft dieses Modul mit traditionellen Mitteln. Gelegentlich ist's mir zwar ein bißchen zu wirr, doch die faszinierende Mischung aus aggressivem Laser-Feuer und feinsinnigen Steuer-Kommandos trifft ins Schwarze. Nicht zuletzt dank wunderschöner Hi-Tech-Grafik und stampfendem Tekkno-Sound verdient "Sub-Terrania" Hochachtung. Als Abwechslung zu aktuellen Bombast-Spielen landet es definitiv in meiner Mega-Drive-Sammlung.



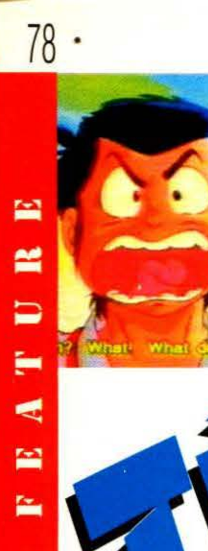
Der überdimensionale Alien-Schädel wirft bereits im zweiten Level ein Auge auf Euch: Ähnlich großkotzige Gegner werden alle paar Spielstufen eingestreut.



MBiT 16

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	72 %
SOUND	67 %
SPIELSPASS	77%

Weniger ist mehr: Beklemmendes Actionspiel mit sensibler Steuerung und viel Liebe zum Detail. Nichts für Hektiker!



Asian Trash Cinema

Frauen – wie man sie bekommt und wieder loswird. Auf diesen Seiten findet Ihr drei Filme zum Thema.

Lustgarten der Geisha

57 Minuten dezente Erotik im mittelalterlichen Japan: Der trottelige Schneider Yuso verwettet im Suff seine Männlichkeit. Um sein bestes Stück zu bewahren, muß er die berühmte Geisha Komurasaki bereits nach dem ersten Treffen ins Bett bringen. Ein in allen Dingen des Lebens erfahrener Kaufmann greift Yuso unter die Arme und öffnet ihm durch eine List die Tür zu Komurasakis Gemächern.

„Im Lustgarten der Geisha" (bei Game Syndicate auch als „The Sensualist" in einer japanischen Fassung mit englischen Untertiteln erhältlich) deutet die Erotik nur symbolisch an und ist grafisch eine Augenweide der verfließenden Ornamente und überraschenden Übergänge. Stilvoll und intelligent, dem Anime-Fan aber zwei Nummern zu langsam und unspektakulär.

Um über die bezaubernde Lum aufgeklärt zu werden, schrecken Mitschüler auch vor Gewaltanwendung nicht zurück.

Spannung oder Slapstick, Humor oder Gewalt? Welche Elemente Euch im Film erwarten, seht Ihr im Kasten am Ende der Rezension. Ganz einfach: Je mehr Totenschädel, desto mehr Horror, jedes Herz eine Liebesszene.

Action 
Fantasy
Horror
Romance
Science Fiction
Sex
Slapstick
Special Effects
Splatter
Thriller

Urusei Yatsura 1: Only You

Nach „Rumik`s World" („Fire Tripper") ist „Urusei Yatsura" ein weiterer Zyklus nach Charakteren des populären Manga-Künstlers Takahashi Rumiko.

Von allen Frauen umworben werden – der Traum vieler Männer, jedoch ein Alptraum für den tölpelhaften Ataru. Er lebt in einer Zeit, in der neben den Menschen auch Aliens in menschlicher Gestalt auf der Erde wohnen. Ataru versprach sich als kleiner Junge der schönen Außerirdischen Elle. Als diese nach elf Jahren auf die Erde zurückkehrt, lebt der Jüngling aber bereits unter den Fittichen eines anderen Mädchens. Auch Lum ist eine Außerirdische und wunderschön – leider macht sie Ataru das Leben mit Faustschlägen und Blitz-Zauber zur Hölle. Als sie erfährt, daß ihr Freund einer anderen versprochen ist, entführt sie ihn, um ihn an Bord der väterlichen Raumflotte zu heiraten. Es entbrennt ein gnadenloser Streit um Ataru: Elle schleust eine Spionin auf Lums Raumschiff, der es gelingt, Ataru zu befreien. Doch auf ihrem Heimatplaneten muß Ataru entdecken, daß er nicht der einzige im Leben der Schönen ist: Elle hat bereits 100.000 andere Jünglinge geheiratet – und sie danach im wahrsten Sinne des Wortes auf Eis gelegt, um ihre Liebe für ewig zu bewahren. Klar hat Ataru nun keine Lust mehr auf Elle, doch der rabiaten Hochzeitszeremonie kann er nicht entkommen. Die Formalitäten übernimmt ein muskulöser Priester...

Doch Lum hat bereits einen Gegen-Befreiungsplan ausgetüftelt: Sie und ihre Freunde mischen sich unter die Hochzeitsgäste und zetteln kurzerhand eine zünftige Palastrevolution an. Die eingefrorenen Ehemänner werden aufgetaut, die Kirche gestürmt und Ataru gerettet. Der Moral dieser Geschichte beugt sich zwar die hübsche Lum (niemand kann zur Freundschaft gezwungen werden), nicht aber Ataru, der dem Happy End panisch entflieht.

Only You

LAUFZEIT	80 MIN
VERSION	JAPANISCH*

Kindergerechtes Klamauk-Abenteuer um den jungen Trottel Ataru, der bei den Frauen mehr Glück hat, als er verkraftet oder verdient.

*Japanisches Original mit englischen Untertiteln





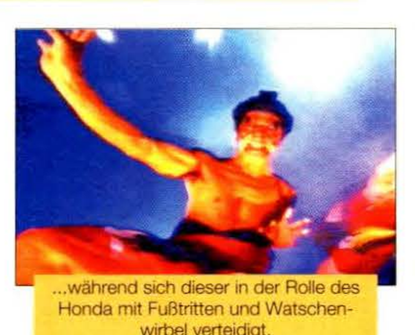

Die Liebhaber der außerirdischen Elle sind allesamt auf Eis gelegt (links). Wieder aufgetaut fordern sie lautstark ihr Recht (2.v.r). Was ein außerirdisches Mädchen will, bekommt es auch: Lum nimmt die Verfolgung auf – niemand stellt sich zwischen sie und „ihren" Ataru!



Vom furiosen Endkampf bleiben auch unschuldige Passanten nicht verschont: In Guile und Dhalsim verwandelt, werden zwei Jugendliche aus der Spielhalle geprügelt.



Kickbox-Champion Gary Daniel in seiner größten Rolle: Als Ken tritt er gegen Jackie Chan persönlich an...



...während sich dieser in der Rolle des Honda mit Fußtritten und Watschenwirbel verteidigt.

Der ungestillte Heldenhunger schafft bizzare Halluzinationen: Jackie Chan sieht doppelt.



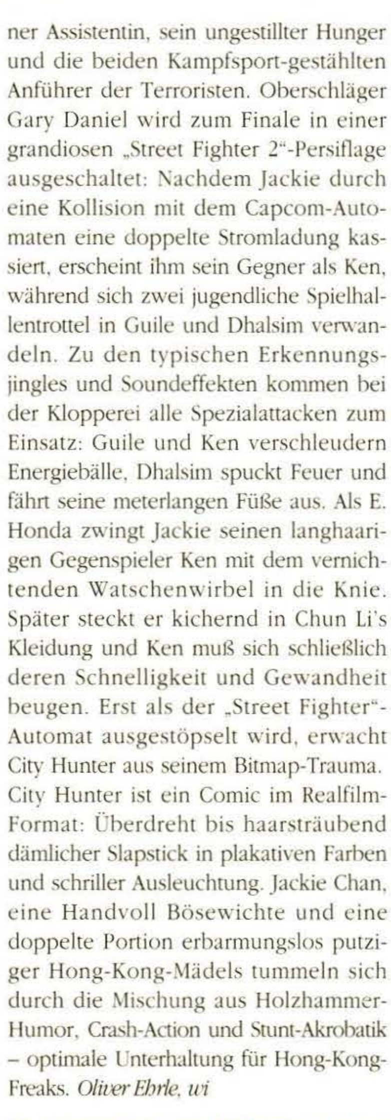
„Yoga Fire!" Während des Endkampfes kommen alle „Street Fighter"-Spezialattacken zum Einsatz.

Der jugendfreie „Only You" ist stilistisch ein Paradebeispiel für den japanischen TV-Anime: Kulleraugen-Slapstick, putzige Fantasyfiguren à la „Parodius" und Szenarien im „Heidi"-Zeichenstil. Ein Film, der, obwohl auf ein junges Publikum zugeschnitten, auch älteren Animefans amüsante 100 Minuten bereitet.

CITY HUNTER

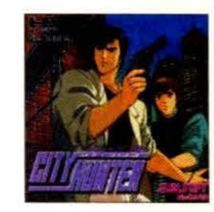
Nach der Action-Trilogie „Police Story" feiert Hong-Kongs Vorzeigeheld Jackie Chan sein Debut in „City Hunter", dem Film zur gleichnamigen Comic-Serie. „Jackie" ist diesmal nicht nur Hauptdarsteller und eigener Stuntman, sondern auch der Interpret des Titelsongs.

„City Hunter" ist der Spitzname des bekanntesten Privatdetektivs von Hong-Kong. Zusammen mit seiner aparten Assistentin jagt der Frauenheld die ausgerissene Tochter eines millionenschweren Verlegers, schmuggelt sich auf einen Luxusdampfer und wird mitsamt der Besatzung von Terroristen gekidnappt. Kein Problem für City Hunter, der neben seiner ständigen Jagd nach Essen und Frauen genügend Zeit findet, die Passagiere zu befreien und unter den Gangstern mit Handkantenschlägen und Feuerzauber aufzuräumen. Probleme bereiten ihm nur die Eifersucht sei-



ner Assistentin, sein ungestillter Hunger und die beiden Kampfsport-gestählten Anführer der Terroristen. Oberschläger Gary Daniel wird zum Finale in einer grandiosen „Street Fighter 2"-Persiflage ausgeschaltet: Nachdem Jackie durch eine Kollision mit dem Capcom-Automaten eine doppelte Stromladung kassiert, erscheint ihm sein Gegner als Ken, während sich zwei jugendliche Spielhallentrottel in Guile und Dhalsim verwandeln. Zu den typischen Erkennungsjingles und Soundeffekten kommen bei der Klopperei alle Spezialattacken zum Einsatz: Guile und Ken verschleudern Energiebälle, Dhalsim spuckt Feuer und fährt seine meterlangen Füße aus. Als E. Honda zwingt Jackie seinen langhaarigen Gegenspieler Ken mit dem vernichtenden Watschenwirbel in die Knie. Später steckt er kichernd in Chun Li's Kleidung und Ken muß sich schließlich deren Schnelligkeit und Gewandheit beugen. Erst als der „Street Fighter"-Automat ausgestöpselt wird, erwacht City Hunter aus seinem Bitmap-Trauma. City Hunter ist ein Comic im Realfilm-Format: Überdreht bis haarsträubend dämlicher Slapstick in plakativen Farben und schriller Ausleuchtung. Jackie Chan, eine Handvoll Bösewichte und eine doppelte Portion erbarmungslos putziger Hong-Kong-Mädels tummeln sich durch die Mischung aus Holzhammer-Humor, Crash-Action und Stunt-Akrobatik – optimale Unterhaltung für Hong-Kong-Freaks. *Oliver Ehrle, wi*

Neben dem "City Hunter"-Manga wurden in Japan zwischen 1987 und 1991 eine 71-teilige (!) Anime-Fernsehserie, sowie drei Kinofilme produziert. Damit ist der tadellos gekleidete Gangsterjäger einer der erfolgreichsten Zeichentrickhelden Japans. Das abgebildete PC-Engine-Spiel von 1989 zeigt den City Hunter der TV-Serie.



CITYHUNTER

LAUFZEIT	103 MIN
VERSION	DEUTSCH

Die „Street Fighter"-Sequenz ist der Höhepunkt in einer Holzhammer-Komödie um Gangster, Feuerwaffen und schöne Frauen.



„Ken" beim Warm-Up: Hong-Kong-typisch enthält auch City Hunter eine Reihe von knochenbrechenden Eastern-Schlägereien.









Zwischen allen Fronten und Frauen. Die schöne Assistentin des City Hunter hält eisern zum glücklosen Schürzenjäger. Eine Rivalin erwächst Ihr in einer cleveren Agentin (und allen anderen weiblichen Wesen der Kreuzfahrt). Rechts die beiden Anführer der Schurken-Liga.

Was treibt die Videospieler in die Gruft? MAN!AC berichtet aus der geheimnisvollen Welt der Zauberschwerter, Hit-Points und Speicherbatterien.

Einen „großen Artikel über Rollenspiele" forderte das MAN!AC-Team, und Winnie, als einziger Fantasy-Fan der Redaktion, war der Auserwählte, das hochkomplexe Thema für die wißbegierige Leserschaft aufzubereiten.

„Aber in Deutschland gibt's doch keine Konsolen-Rollenspiele!" verhallte sein Protest, als Martin ungerührt einen Umfang von sieben Seiten veranschlagte, während sich Ingo und Andreas zum Thema „Gehaltskürzung: Ein legitimes Mittel zur Motivationsförderung?" austauschten.

Ein ernstes Problem: Auf den Heim- und Personalcomputern haben Rollenspiele eine glorreiche Geschichte, und zumindest in Japan gehen auch die Modul-Rollenspiele bereits in die siebte Generation. Aber in Deutschland?

Rollenspiele in Deutschland:

Wir müssen draußen bleiben

Rollenspiele und Videospielkonsolen standen sich von jeher zwiespältig gegenüber. Als sich die Apple- und Atari-Computerfreaks Mitte der 80er Jahre bereits von „Wizardry"



In Japan steigern brillante Anzeigenmotive die Vorfreude auf "Final Fantasy 6"

Fantasy ROLLENSPIELE

und „Ultima", den Ur-Vätern des Rollenspiels, bezaubern ließen, waren auf den Spielkonsolen ausschließlich Action- und Geschicklichkeits-Titel angesagt. Ausschließlich? Nicht ganz: Eine kleine unbeugsame Schar von Programmierern des amerikanischen Spieleherstellers Mattel war ebenfalls von Dungeons & Dragons und den digitalen Varianten angetan und machte sich an die ersten Modul-Versionen. Doch „Dungeons & Dragons" und „Treasures & Tarmin" floppten trotz guter Kritiken und blieben für viele Jahre die einzigen Videospiele mit Hitpoints, düsteren Kerkern und taktischen Monstergefechten.

Ein Amerikaner war daran schuld, daß Rollenspiele trotzdem eine Zukunft auf dem Videospielmarkt hatten: Henk Rogers, Gründer des Softwarehauses Bullet Proof, brachte 1980 mit „Black Onyx" die Rollenspiel-Begeisterung von den USA



nach Japan. Auch „Wizardry" und „Ultima" wurden in Fernost zu Rennern, und bald machten sich die japanischen Entwickler an die Arbeit, ihre amerikanischen Vorbilder zu kopieren.

Neben „Super Black Onyx" waren „Dragon Quest" und „Final Fantasy" die ersten Rollenspiele für das



Die Party: Kein wildes Saufgelage, sondern die Bezeichnung für den gemischten Heldentrupp eines Rollenspiels.

NES. Auch „Dragon Quest" wurde vom Computer auf das NES übertragen und machte den jungen Nintendo-Lizenznehmer Enix innerhalb eines halben Jahres zu einem der Marktführer. Zusammen mit den beiden Nachfolgern wurden allein in Japan 8 Millionen „Dragon Quest"-Spiele verkauft. Ende der 80er Jahre waren Rollenspiele in Japan bekannter als in den USA. „Dragon Quest 4" war binnen einer Stunde ausverkauft – 1,3 Millionen NES-Spieler begannen dieses 4 MBit-NES-Modul gleichzeitig zu spielen. Dragon Quest 4 erzielte eine Gesamtauflage von vielen Millionen Modulen und war das erfolgreichste Spielmodul des Jahres 1990.

Die Japano-Rollenspiele kamen schnell auf den amerikanischen Markt, aber bis heute nicht nach Europa. Nur Sega bemühte sich um Spieler, die auf haarsträubende Action zugunsten einer gemütlichen Märchenstunde verzichten wollten. Mit der „Phantasy Star"-Serie und den „Shining"-Spielen ist der Mega Drive-Besitzer im Vergleich zu seinem Super-Nintendo-Kollegen gut bedient. Dabei veröffentlichen die Nintendo-Lizenznehmer jeden Monat mindestens ein hochkarätiges Fantasy-Spiel – nur knapp die Hälfte wird ins Englische übersetzt und auch in den USA veröffentlicht, nur ein einziges erschien bislang offiziell in Deutschland.

DRAGON QUEST:

Der deutlich „Ultima"-inspirierte und (schon 1986!) mit einer handlichen Windows-Benutzerführung ausgestattete Sword & Sorcery-Zyklus ist die neben Mario erfolgreichste Spieleserie der Welt, in Europa erschien keine der fünf Folgen. Neben einem Quartett von NES-Modulen (mit jeweils verdoppeltem Umfang: 512KBit, 1 MBit, 2 MBit, 4 MBit) ist lediglich der fünfte Teil eine Exklusiv-Entwicklung für das Super-Nintendo mit 12 MBit Umfang und gilt als das neben „Final Fantasy 4" beste Rollenspiel der Konsolenwelt. Noch in diesem Jahr soll „Dragon Quest 6" alle Verkaufsrekorde brechen – nur in Japan, versteht sich.

Spieletitel	Erscheinungsjahr	System	Spielspaß	Japan	USA	Deutschland
Dragon Quest	1986	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 2	1987	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 3	1988	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 4	1990	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Dragon Quest 5	1992	Super Nintendo	★★★★★	Ja	geplant	Nein
Dragon Quest 1.2	1993	Super Nintendo	★★★	Ja	k.A.	Nein



Auch in den USA folgten Millionen von NES-Besitzern der "Dragon Quest"-Serie. Dort hieß sie allerdings „Dragon Warrior".

Rollenspielkönige sind für ihre Überredungskünste bekannt. Ihr rettet für Sie wahlweise die Kronjuwelen, die Tochter oder gleich das ganze Königreich. (aus: Sword of Vermillion)

Relax: In gastlichen Rollenspielstädten besucht Ihr das Hotel (links) oder die Kneipe (oben).

Bei japanischen Rollenspielen steht die phantasievolle Handlung im Vordergrund. Von der ungerechten Verbannung bis zur Heirat mit einer fremdländischen Prinzessin bleibt Euch kein Schicksal erspart. (aus: Secret of Mana)

Die Spielmechanik

Laßt es uns nüchtern betrachten: Rollenspiele fordern weder Eure Intelligenz noch die Geschicklichkeit. Ihr marschiert, marschiert, marschiert – läßt sich mal ein Monster blicken, wird gnadenlos zugeknüppelt. Die wenigen Rätsel sind durchsichtig, Actionsequenzen gibt's keine. Doch Rollenspiele machen süchtig: Eine Person oder eine ganze Heldengruppe (Party) von blutigen Anfängern zu ausgebufften Fantasy-Allroundern zu befördern, ist eine Erfahrung, die Ihr durch Prügelspiele oder Jump'n'Runs nicht erhaltet. Denn beim Rollenspiel wird jeder Eurer Schritte honoriert, Ihr werdet mächtiger, reicher und angesehener – Eure tollkühnsten Wünsche verwirklichen sich.

Erfahrungspunkte (Experience Points) und Goldmünzen sind die Ausbeute jeder Rollenspielmission. Je mehr Erfahrung Ihr sammelt, desto härter schlagt Ihr zu und desto mächtiger werden Eure Zaubersprüche. Auch das erkämpfte Gold wird in Eure Spielfiguren investiert: Aus der Lederweste wird ein magisch verstärkter Kettenpanzer, aus dem rostigen Kurzschwert ein gewaltiger Zwei-Händer. Rollenspiele der 80er Jahre bestanden fast ausschließlich aus Höhlen und Burgen, die nur mit Monstern und Schätzen gefüllt waren. Doch neben dem reinen Punkte- und Goldsammeln hat sich die Hintergrundstory in den Mittelpunkt geschoben: Rollenspiele neueren Datums bestechen durch eine Handlung, wie die eines Fantasy-Romans: Ihr werdet hereingelegt und befördert, verheiratet oder in Ketten gelegt.

Durch die Spielewelt treibt Euch eine komplexe Verkettung von Aufträgen und Zufällen. Eine Mission mündet in die nächste, mit dem Dreimaster setzt Ihr auf einen anderen Kontinent über, oder Ihr marschiert durch ein Zaubertor in eine andere Dimension. Dem ausdau-



Durch Kämpfe und überstandene Missionen erhaltet Ihr Erfahrungspunkte. Damit steigern sich Euer Level, Hitpoints, magische Fähigkeiten und alle anderen Werte. (aus: „Lunar: The Silver Star")



Der dritte Teil ist der jüngste, aber auch der schwächste Teil der Serie.

Phantasy Star:

Mit vier (englischsprachigen) Folgen die umfangreichste in Deutschland veröffentlichte Rollenspielserie. Den ersten Teil, eine für 8-Bit-Verhältnisse grafisch bombastische Mischung aus Überland-Rollenspiel, 3D-Dungeons und animierten Kampfszenen, gab's bislang nur für das Master System. Ob die brandeu umgesetzte 16-Bit-Version dieses Oldies auch nach Europa kommt, ist fraglich. Der zweite Teil ist eine Mega-Drive-Exklusiv-Entwicklung, wurde aber den Erwartungen nicht ganz gerecht. Leider mußten die Spieler hier auf 3D-Dungeons verzichten. Der generationsübergreifende und interstellare dritte Teil (ebenfalls 6 MBit wie die zweite Episode) fiel weiter ab. Auf Nummer 4, das 24-MBit-Monster, warten die Fans seit Jahren.

Phantasy Star	1987 (1994)	Master System (Mega Drive)	★★★★	Ja	Ja	Ja (Nein)
Phantasy Star 2	1989	Mega Drive	★★★★	Ja	Ja	Ja
Phantasy Star 3	1990	Mega Drive	★★★	Ja	Ja	Ja
Phantasy Star 4	1994	Mega Drive	—	geplant	geplant	geplant

Wizardry:

Der ewige Ultima-Gegenspieler konzentriert sich weniger auf eine Oberwelt mit festem politischen, geographischen und sozialen Umriß, als vielmehr auf die Ausstattung einzelner Kerkerkomplexe. Bis auf den jüngsten Teil der Serie („Crusaders of the Dark Savant", nur für PCs erschienen), spielen alle Wizardry-Epen unter Tage. Für 16-Bit-Konsolen ist nur „Wizardry 5" erschienen, auf dem NES gibt es die klassische Trilogie „Proving Grounds of the Mad Overlord", „Knight of Diamond" und „Legacy of Llylgamyn", und selbst für den Game Boy wurde ein Wizardry-Abenteuer veröffentlicht – leider bislang nur in Japan.

Proving Grounds	1981 (1987, 1993)	Apple2 (NES, PC-Engine)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Knight of Diamond	198.2(1989, 1993)	Apple 2 (NES, PC-Engine)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Legacy of Llylgamyn	1983 (1990)	Apple 2 (NES)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Revenge of Werdna	1987	Apple 2	★★★★	—	—	—
Heart of the Mealstrom	1988 (1992)	Apple 2 (PC-Engine, Super Nintendo)	★★★★	Ja	geplant	Nein



Wirtshaus und Waffengeschäft, magischer Krämerladen und eine Kirche werdet Ihr in jeder Rollenspielstadt finden. In der gezeigten „Sword of Vermillion“-Stadt fehlt lediglich ein Hotel zum Ausruhen.

ernden Spieler ist ein Happy End mit Siegesfeier und dickem Abspann sicher.

Durch Ober- und Unterwelten

Rollenspiel-Abenteuer führen Euch auf und unter die Erdoberfläche. Die Oberwelt besteht meist aus einem oder mehreren Kontinenten, die Eure Party frei erforschen kann. Sollte es irgendwo nicht weitergehen, eine zerstörte Brücke oder ein verschlossenes Tor den Weg versperren, müßt Ihr eine bestimmte Mission erfüllen oder mit den richtigen Leuten reden. Auch Fesselballons und Segelschiffe erweitern Euren Bewegungsradius und befördern Euch an Orte, die kaum ein Lebewesen vor Euch betreten durfte. Die Oberwelt wird von Monstern, Banditen und wilden Tieren bevölkert, sodaß Ihr bei Euren Reisen das Schwert ständig gezückt haltet. Betretet Ihr eine Stadt, droht Euch für die Dauer Eures Aufenthalts keine Gefahr. Denn in den Gemeinden führt ein

Wir sprechen Deutsch (...oder zumindest Englisch)

Shining in the Darkness

Spielumgebung:	Dungeons, eine Stadt mit Geschäften und Gasthaus
Perspektive:	Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	3
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★

SEGA: Trendgerechtes Metzel-Rollenspiel mit ausgefeilter Benutzerführung (Icons und Windows) und schmucker Grafik. Fantastisch spielbar und in jeder Beziehung edel aufgemacht, aber etwas monoton. Ihr wandert ausschließlich unter Tage, eine Oberwelt mit verschiedenen Gemeinden und Schlössern, Ozeanen und Gebirgen gibt's nicht.

Shining Force

Spielumgebung:	Oberwelt-Landkarte, Städte, taktische Landkarten
Perspektive:	Von oben, animierte Kampfsequenz
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	12
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★★

SEGA: Motivierende Mischung aus Rollen- und Strategiespiel. Ihr folgt mit einer wachsenden Abenteurer-Party einer vorgegebenen Kette von Schlachten. Zwischendurch wird in Städten und Burgen eingekauft und geplaudert. Shining Force ist durchgehend phantasievoll und witzig, während der taktischen Schlachten sogar ausgesprochen dramatisch. Die Benutzerführung ähnelt der von Shining in the Darkness. Die Bildschirmtexte sind englisch.

Obitus

Spielumgebung:	Oberwelt, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	perspektivisch, horizontal scrollend
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★

BULLET PROOF: Krude Mischung aus Jump' n'Run-Sequenzen und Rollenspielwanderungen aus der Ich-Perspektive. Wie die Computerspielvorlage von 1992 langweilig und schlampig inszeniert – es lohnt sich für Euch kaum, auf die angekündigte deutsche Version zu warten.

Fairy Tale Adventure

ELECTRONIC ARTS: Rollenspiel-Frühwerk für das Mega Drive, Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels von 1988. Hintereinander steuert Ihr drei Brüder durch eine Oberwelt, durch Städte und Gebäude. Dungeons im traditionellen Sinn gibt's nicht, gekämpft wird in Echtzeit.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1 (3)
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★

Paladin's Quest



Bedrohlicher Gegner: Die kleine Ratte bedroht Euren Paladin mehr als einmal.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben, animierte Kampfsequenz
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

ASMIK: Traditionelles Wandern-Kämpfen-Plaudern-Rollenspiel mit dezentem Science-Fiction-Einschlag. Ungewöhnliche Grafik, die ein wenig an das Ballerspiel „Fantasy Zone“ erinnert – die Grafiker haben zum Frühstück anscheinend eine doppelte Portion „Magic Mushrooms“ verspeist. Auch die Musikuntermalung macht einen schrägen Eindruck. Eine englischsprachige US-Version ist ausgeliefert.

Sword of Vermillion

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben, Ich-Perspektive, animierte Kämpfe von der Seite
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★
Spielspaß:	★★

SEGA: Steriles Fantasy-Rollenspiel mit Actionsequenzen, das schon vor Jahren offiziell in Deutschland erschien. Gut ist das Menü-System, durch das der Spieler alle seine Aktionen (kaufen, ausrüsten, einsetzen) übersichtlich und unkompliziert organisiert. Schwach ist hingegen die Grafik (von oben, teilweise Ich-Perspektive) und die müde Story. Nur für Sammler interessant.



Auf der Oberwelt tummeln sich die Monster. Städte sind meist als kleine Symbole eingezeichnet. Tretet darauf, und Ihr werdet in die Gemeinde hineingezoomt. Dort könnt Ihr wiederum einzelne Häuser betreten. (aus: Phantasy Star 3)

Final Fantasy:

In der Publikums-Gunst ein harter Rivale zu „Dragon Quest", aber im Gegensatz zu diesen Bestsellern für alle Nintendo-Konsolen erhältlich. Der Zyklus wurde 1987 auf dem NES begonnen und hat mit dem brandneuen Final Fantasy 6 auf dem Super Nintendo sein vorläufiges Ende gefunden. Auf dem Game Boy gibt's Final Fantasy sowohl in einer Rollenspiel- („Final Fantasy Legend"), als auch in einer Action-Adventure-Variante („Final Fantasy Adventure"). Eine Kleinkinder-Auskopplung erschien 1993 als „Mystic Quest" sogar in einer deutschsprachigen Version. Außerdem werden zwei „Romancing Saga"-Teile (nur Japan) lose zur Final-Fantasy-Reihe gezählt. Interessant für deutsche Spieler ist der vierte Teil, der in einer englischen Version als „Final Fantasy 2" erschien. Abwechslungsreiche Story und dichte Atmosphäre in schmucker Verpackung. Gegen die Effektorgie Final Fantasy 6, die 1995 auf dem US-Markt erwartet wird, wirkt der erste 16-Bit-Teil freilich recht antiquiert.

Final Fantasy 1	1987	NES	★★★★	Ja	Nein	Nein
Final Fantasy 2	1988	NES	★★★★	Ja	Nein	Nein
Final Fantasy 3 (1)	1990	NES	★★★★	Ja	Ja	Nein
Final Fantasy 4 (2)	1991	Super Nintendo	★★★★★	Ja	Ja	Nein
Final Fantasy 5	1993	Super Nintendo	★★★★★	Ja	geplant	Nein
Final Fantasy 6			★★★★★	Ja	geplant	Nein
Final Fantasy: Mystic Quest		Super Nintendo	★★★	Ja	Ja	Ja





Ich-Perspektive oder Von-Oben-Dungeon? Bei „Shining in the Darkness" seht Ihr die Unterwelt in 3D, bei „Alcahest" (und den meisten anderen Rollenspielen) von schräg oben.

Alle Veröffentlichungsdaten bezeichnen die Auslieferung im Herstellungsland; in Klammern findet Ihr Angaben zur Umsetzung (System, Erscheinungsjahr).



In japanischen Rollenspielen finden alle Auseinandersetzungen auf einem speziellen Kampfbildschirm statt.

Zusammentreffen mit anderen Wesen meist zu einer kleinen Plauderei und nur selten zu einem erbitterten Schwertkampf.
Drei Dinge erledigt Ihr in einer Rollenspielstadt: Euer erster Besuch gilt dem Tempel, wo ein Priester (unendgeltlich oder gegen Bares) Eure Wunden heilt, verstorbene Kameraden ins Leben zurückruft oder sogar einen Spielstand speichert. Sind alle Party-Mitglieder wieder fit, wird eingekauft: Im Austausch gegen erbeutete Schätze ersteht Ihr neue Waffen, Rüstungen und Heiltränke. Gleichzeitig gebt Ihr in den Geschäften Eure ausrangierten Ausrüstungsgegenstände in Zahlung. In Gasthäusern trefft Ihr andere Abenteurer, die mit Euch Erfahrungen austauschen und manch praktischen Tip auf Lager haben. Auch die Bürger auf der Straße solltet Ihr anquatschen.

Wißt Ihr nach dem Small-Talk mit Passanten und Wirtshaus-Kumpels immer noch nicht, was zu tun ist, marschiert Ihr in den Königspalast, das Rathaus oder ein anderes ofizielles Gebäude und bietet den Gemeinde-Oberen Eure Hilfe an. Erfahrungsgemäß haben die Herren immer irgendein Problem (oder haben zumindest von jemanden gehört, der eines hat) und sind gerne bereit ihren Kummer mit Euch zu teilen.



Der Charme der frühen Jahre: Eines der ersten Ys-Kapitel erschien auch für das Sega Master System..

Ys:

Eine Rollenspiel-Serie, die alle Jahre wieder durch das Import-Hintertürchen nach Deutschland hereinschaut. Es gibt Versionen für alle Konsolen inkl. Super Nintendo und Mega Drive, von den meisten Teilen auch eine englische Fassung. Die beiden ersten Folgen liegen als CD jeder verkauften Turbo-Duo bei. Die neue Folge „Mask of the Sun" wurde erst kürzlich als 12-MBit-Modul für das Super Nintendo ausgeliefert.

Ancient Land of Ys	1988 (1989)	PC (PC-Engine CD)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Wanderer of Ys	1990 (1991)	PC (PC-Engine CD, Mega Drive)	★★★	Ja	Ja	Nein
Dawn of Ys	1993 (1994)	PC (PC-Engine CD)	★★★★	Ja	geplant	Nein
Mask of the Sun	1991 (1993)	PC (Super Nintendo)	★★★★	Ja	geplant	Nein

Ultima 4: Quest for theAvatar	1985 (1990)	PC (Master System)	★★★★	Ja	Ja	Ja
Ultima 5: Warriors of Destiny	1988	PC (NES)	★★★★	Ja	Ja	Nein
Ultima 6: The FalseProphet	1990 (1992)	PC (Super Nintendo)	★★★★	Ja	geplant	k.A.
Ultima 7: The Black Gate	1992	PC (Super Nintendo)	—	geplant	geplant	geplant
Ultima: Runes of Virtue	1992 (1994)	Game Boy (Super Nintendo)	—	—	—	—

ULTIMA

Der gesamten „Ultima"-Zyklus (inklusive den „Underworld"-Action-Rollenspielen) steht den PC-Spielern zur Verfügung, doch auch auf Modul ist der Klassiker des Überland-Rollenspiels vereinzelt anzutreffen. Genial ist die Master-Sytem-Umsetzung des in Ehren ergrauten vierten Teils, „Quest for the Avatar". Für das NES ist in den USA und Japan der fünfte Teil erschienen, „Warriors of Destiny". Die beiden grafisch aufgepeppten VGA-Rollenspiele „The Black Gate" und „The False Prophet" erschienen für das Super Nintendo und sind in englischer Sprache erhältlich. Die hervorstechendsten Eigenschaften der Ultima-Rollenspiele sind das gewaltige Spieluniversum mit Städten, Dungeons, Burgen, Seen, Wäldern und Gebirgen und die mystische Codex-Lehre um Avatars, Tugenden und den allmächtigen Lord British.

Auf der Oberwelt findet Ihr jedoch nicht nur den Eingang zu Burgen und Gemeinden, sondern auch die Tore zur Unterwelt. In den Dungeons gelten die gleichen Regeln wie in der Wildnis: So gut wie jedes Treffen führt zum Gefecht, es gibt unendlich viele Feinde, wobei die Gegner unter Tage jedoch noch furchterregender sind als an der Oberfläche. Je tiefer Ihr in ein Dungeon vordringt, desto gefährlicher und zahlreicher werden die Monster. Dafür warten in den Dungeons auch die größten Schätze und mächtigsten Zaubergegenstände auf Euch. Betretet einen Dungeon nur, wenn Ihr gut gerüstet und ausgeruht seid!



Beinahe-Rollenspiele: „Shining Force" wendet sich an den Strategen, „Secret of Mana" und „Brain Lord" an Fantasy-Fans, die auf Action nicht verzichten können.

SECRET OF MANA

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	3
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★
Spielspaß:	★★★★

SQUARE: Spitzengemisch aus Action-Adventure und Rollenspiel. Neben der märchenhaften Grafik, der goldigen Musik und der unkomplizierten Steuerung, hebt sich „Secret of Mana" durch die Tatsache, daß drei Spieler jeweils ihr eigenes Party-Mitglied steuern, von der Action-Adventure-Konkurrenz ab. Neben Erfahrungspunkten und Zaubersprüchen fehlen jedoch traditionelle Rollenspielelemente wie Charakterklassen und -attribute. Eine englischsprachige Version ist ausgeliefert, eine deutsche Variante nicht geplant.

LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	von oben, animierte Kampfszenen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

TAITO: Vier Helden für ein Halleluja. Nach einem Anfangskapitel, in dem Ihr Euch als Superheld durch die Monsterhorden metzelt, beginnt eines der umfangreichsten Rollenspiele der Super-Nintendo-Welt. Grafisch durchschnittlich, spielerisch aber beachtlich komplex. Neben einer japanischen Version ist auch die US-Variante schon erhältlich – eine Deutschland-Ausgabe ist leider nicht geplant.

DUNGEON MASTER

Spielumgebung:	Dungeons
Perspektive:	Ich-Perspektive animiert
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★
Spielspaß:	★★★

JVC: Auf den Nachfolger warten die Computerspieler seit 5 Jahren, das Ur-Dungeon-Master brauchte ebenfalls lange, um sich von der Computerversion zu einem englischsprachigen Modul zu entwickeln. Diese gleicht der Urversion, spielt sich aber mit dem Joypad nicht so gut, wie das Original mit der Maus. Dungeon Master ist ein Echtzeit-Rollenspiel, das ausschließlich unter Tage spielt. Ihr braucht Grips und Reflexe um die Rätsel, Fallen und Kämpfe zu überleben.

LUNAR - THE SILVER STAR

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte Gebäude
Perspektive:	von oben, animierte Kampfszenen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	5
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★
Spielspaß:	★★★★

GAME ARTS: Luxus-Rollenspiel mit CD-Soundtrack, Sprachausgabe und Zwischensequenzen. Hemmungslos kitschige Story mit dramatischen Wendungen und witzigen Begegnungen. Der Schwierigkeitsgrad ist ausgewogen, die Benutzerführung verständlich. Lediglich für jüngere Spieler ist's wegen der englischen Texte kaum geeignet.

ARCUS ODYSSEE



Spielumgebung:	Dungeons
Perspektive:	Perspektivisch von oben (isometrisch)
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	3
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★

WOLFTEAM/SAMMY: Action-Rollenspiel in perspektivischer Von-Oben-Grafik. Unterhaltsam, aber ohne Tiefgang oder eine ergreifende Hintergrundstory.

LANDSTALKER



Im Paradies der Plüschtiere: Segas Action-Abenteuer "Landstalker"

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte Gebäude
Perspektive:	Perspektivisch von oben (isometrisch)
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★★★
Spielspaß:	★★★★

SEGA: Fesselnde Action-Adventure/Rollenspiel-Mixtur der „Shining"-Macher Climax. Die komplett übersetzte deutsche Version wird netterweise mit einem Hintbook ausgeliefert.

DRAKKHEN

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Gebäude
Perspektive:	Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★
Spielspaß:	★

INFOGAMES: Umsetzung eines jämmerlichen PC-Rollenspiels französischer Fertigung. Unlogisch, monoton und ohne spielerischen Gehalt – nur für unerschrockene Sammler.



Traditionelles Überland-Rollenspiel mit taktischem Kampfsystem: "Might & Magic 2".

Might & Magic

Klassisches US-Rollenspiel der Wizardry-Schule. Ihr bewegt Euch in Städten, Dungeons und Landschaften, die Ihr ausschließlich aus der Ich-Perspektive betrachet. Der zweite Teil (für das Mega Drive von EA als „Might & Magic" veröffentlicht) ist sauschwer, nur mäßig spannend und grafisch angestaubt. Der frisch umgesetzte dritte Teil wurde in jeder Beziehung verbessert und ist mit anderen US-Rollenspielen konkurrenzfähig.

Might & Magic 2	1989 (1992, 1993)	Apple 2 (Mega Drive, Super Nintendo)	★★	Ja	Ja	Ja
Might & Magic 3	1991 (1994)	IBM (Super Nintendo, Mega CD)	★★★	Ja	Ja	eventuell

Die „Anzahl der Helden" bezeichnet die maximale Größe Eurer Party, nicht die Menge aller Charaktere, die sich Euch im Laufe des Spiels anschließen. Unter „Präsentation" werden Grafik, Sound und Benutzerführung bewertet. Beim „Spielspaß" wurden Umfang und Komplexität miteinbezogen.

Wußtet Ihr schon, daß...

••• die legendären Wizardry-Erfinder Woodhead und Adams nicht nur Pioniere des Rollenspiels sind, sondern auch die ersten waren, die japanische Anime-Zeichentrickfilme für den westlichen Markt aufbereiteten?

••• Richard Garriotts Ultima-Saga mit acht Folgen, einer zweiteiligen Action-Variante, Zusatzdisketten und einem speziellen Game-Boy-Abenteuer die umfangreichste Spieleserie der Welt ist? Sie begann 1981 mit Ultima für den Apple 2 und wird 1994 mit Ultima 8 für den PC fortgesetzt.

••• es allein für die PC-Engine 60 Rollenspiele gibt, die nicht in Europa erscheinen werden. Dazu kommen zwei Dutzend Mega-Drive- und Mega-CD-Titel (u.a. die Anime-Umsetzung „3x3 Eyes") und eine wahre Lawine von Super-Nintendo-Rollenspiele (Zamuses 12-MBit-Modul „Soul & Sword", Setas 16-MBit-Brummer „Silva Saga 2", Hudsons „Elfaria", „Aretha" und „Feda" von Yanoman), die niemals ins Englische oder Deutsche übersetzt werden.

Eye of the Beholder

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Gebäude
Perspektive:	Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	6
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★
Spielspaß:	★★

Capcom, FCI: Wie „Dungeon Master" und „Might & Magic" ein Computerrollenspiel, das nach jahrelanger Wartezeit nun auch auf dem Super Nintendo und dem Mega CD auftaucht. Den amerikanischen Ursprung merkt man diesem „Wizardry"-Clone an: Auswürfeln der Charaktere, Bildschirmaufbau mit Statuszeilen, Sichtfenster für die 3D-Grafik. Neben den zahllosen Kämpfen sind die Rätsel so selten, daß Ihr Euer Gehirn ruhig für ein paar Stunden ausschalten könnt.

PS: Weiß jemand, was aus der Lynx-Variante geworden ist?

Warriors of Eternal Sun



Traditionelle Fantasy in ungewöhnlicher Perspektive: „AD & D: Warriors of Eternal Sun"

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte Gebäude
Perspektive:	Perspektivisch von oben (isometrisch) Ich-Perspektive
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	4
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★
Spielspaß:	★★★

Sega: Klassisches Rollenspiel mit offizieller „Dungeons & Dragons"-Lizenz. Schwer, aber gut durchdacht und grafisch ansprechend. Ungewöhnlich ist die isometrische 3D-Grafik in Städten und Gebäuden und während der Wanderung durch die Oberwelt. In den Dungeons betrachtet man die Umgebung aus der Ich-Perspektive, wobei Darstellung und Bildschirmaufbau an die „Eye of the Beholder"-Serie erinnern.

7th Saga

Nix Neues auf der Oberwelt: Das Fließband-Rollenspiel „7th Saga" von Enix

Enix: Konventionelles Rollenspiel des „Dragon Quest"-Herstellers Enix. Trotz Mode-7-Tricks bleibt 7th Saga grafisch und spielerisch unspektakulär. Ungewöhnlich ist nur die Kristallkugel, die Euch als Radar dient. Auf dem Markt sind die japanische Urversion und eine US-Ausgabe mit englischen Bildschirmtexten.

Spielumgebung:	Oberwelt, Städte, Gebäude, Dungeons
Perspektive:	Von oben, animierte Kampfsequenzen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	2
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

Ogre Battle

Spielumgebung:	Dungeons, primitive Oberwelt, Städte
Perspektive:	Von oben, animierte Kampfsequenzen
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	5
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★★★★★
Spielspaß:	★★★★★

Quest: Kampflastiges 12-MBit-Rollenspiel mit ausgeklügeltem Charakterklassen- und Beförderungssystem. Liebevolle Grafik mit vielen Details, Animationen und Effekten. Bis zu neun Partys mit jeweils maximal fünf Helden können gespeichert werden. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung.

Exile

Spielumgebung:	Dungeons, Städte Oberwelt, Gebäude
Perspektive:	Von oben, von der Seite
Actionsequenzen:	Ja
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Ja
Präsentation:	★★
Spielspaß:	★★★

Reno: Ys-inspiriertes Action-Rollenspiel in liebevoller Aufmachung (inklusive Zwischensequenzen), als US-Import mit englischen Texten und Menüs. Auf einer primitiven Oberwelt werden Reiseziele angeklickt, Städte betrachtet Ihr von oben, gekämpft wird von der Seite.

Super Hydlide

Spielumgebung:	Dungeons, Oberwelt, Städte Gebäude
Perspektive:	Von oben
Actionsequenzen:	Nein
Anzahl der Helden:	1
Vorgefertigte Party:	Nein
Präsentation:	★
Spielspaß:	★

T&E: Eines der ersten offiziell in Deutschland veröffentlichten Rollenspiele und gleichzeitig ein Schandfleck im Mega-Drive-Katalog. Blöde Grafik, müde Story.

Die große Gameshow

☞ Chaos-Forscher testen weiter!

Endlich der zweite Teil

Einmal testen, immer testen!

Chaosforscher Dr. Bilbo Brachvogel kann seine Finger einfach nicht von Acclaim lassen.

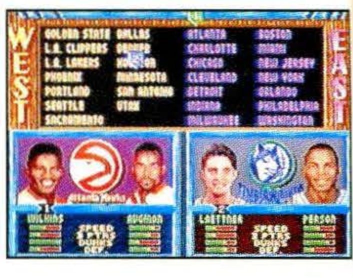
Wieder hat er die aktuellsten Videospielhits getestet.

Und wieder war der Test gnadenlos hart, das Ergebnis schonungslos ehrlich.

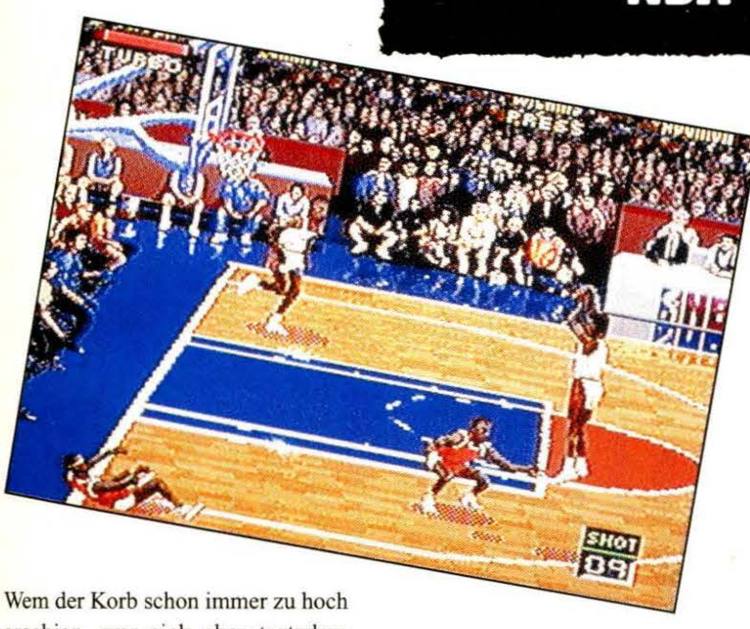


Acclaim SPORT

NBA JAM™



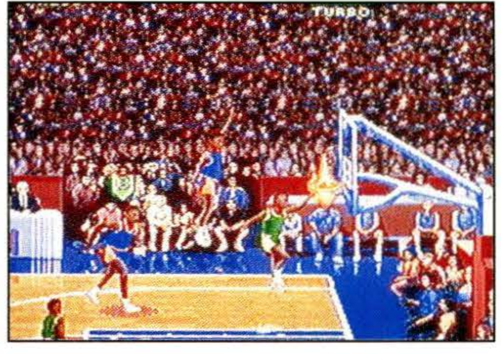
Was machen die Barkleys, Schrempfs oder O'Neils in ihrer Freizeit? Weit gefehlt. Sie spielen NBA JAM™, das offizielle Basketballspiel der NBA. Und die Jungs wissen, was sie tun.





Wem der Korb schon immer zu hoch erschien, wer sich aber trotzdem dazu berufen fühlt, Sir Charles und seine Phoenix Suns einmal so richtig abzuledern, der findet in NBA JAM™ die Erfüllung seiner Träume.
54 der besten NBA-Stars und ihre 27 Original-NBA-Teams stehen zur Auswahl. Aber wir reden hier nicht von einem weiteren Videopixelspiel. NBA JAM™ hat neben einem 4-Spieler-Modus eine Auflösung und Brillanz, wie sie jeder Basketball-Liveübertragung gerecht wird. Kein Wunder bei 256 Farben, also 4 mal soviel wie herkömmliche Basketball-Spiele bieten können.

Doch NBA JAM™ kann noch mehr. Dazu gehören auch extatische Fans, die an der Seitenauslinie in Aktion sind, ausrastende Trainer, die ihr Team wild gestikulierend zum Sieg treiben wollen, oder das ständige Biltzlichtgewitter von den ausverkauften Rängen. Eine perfekte Kameraführung gibt Dir bei den verschiedenen Slam-Dunks oder spektakulären Rebounds das Gefühl, die Stars springen aus dem Fernseher. Das Zauberwort heißt "SPECTRUM-VIEW". Unten auf dem glatten Parkett heißt die Devise zwei gegen zwei. Malone und Stockton gegen Barkley und Johnson. Oder Ewing und Starks gegen Miller und Schrempf.



Insgesamt gesehen ist NBA JAM™ das wohl echteste Basketballspiel aller Zeiten. Ab März für Super Nintendo, Game Gear und Mega Drive, ab Mai auch für Deinen Game Boy.



Bilbos Test-Urteil:
Mit NBA JAM™ kann man nur an Größe gewinnen. Meiner Meinung nach die beste Wachstumstherapie, die es derzeit gibt. Denn schon mit unglaublichen 1.20 m Körpergröße wird man in der NBA, der besten Liga der Welt, ein echter Superstar.



SPORT



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™

Wenn man schon immer der bessere Bundestrainer war, es nur nie beweisen durfte, dann ist CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ die einzige Chance, es der Weltelite zu zeigen.

Rechtzeitig zur WM bittet Acclaims' CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™, der 8 Megabit Hammer für 16 Bit Konsolen, zum Anstoß. Nach den offiziellen World Cup Regeln lassen die Auswahlteams dieser Welt den Ball laufen. Und daß der wie geschmiert läuft, dafür sorgt schon die hervorragende Animation. Jedes Team hat seinen eigenen Spielstil.



Die Brasilianer ballverliebt, die Deutschen mit der guten alten Hau-Drauf-Methode.

Fällt ein Tor, dann jubeln die Massen sogar in verschiedenen Sprachen.



Kommen wir zum Spiel. Hier ist eine horizontale wie auch eine vertikale Perspektive möglich. Für einen vernünftigen Spielaufbau gibt es ein Radar. So sieht man immer den freien Mann, spielt ihn an, hinter ihm nur noch der gegnerische Libero, doch der zieht Deinem Sturmtank die Beine weg, klare Sache, Elfmeter. Zur Halbzeit kommentiert ein Reporter das Spiel.

Wer den Titel holt, ist noch nicht klar. CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ hat ihn schon lange verdient. Und noch etwas, die Texte im Spiel sind natürlich in feinstem Fußballdeutsch.



Bilbos Test-Urteil: Ist das Leben traurig, weil der heimatliche Dorfverein mal wieder einen auf den Deckel bekommen hat, sorgt CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ schnell für Abwechslung. Nach dem Motto "Was die draufhaben, kann ich schon lange" werden aus Abstiegsängsten Freudentränen.

NFL QUARTERBACK CLUB™

Für einen guten Quarterback gibt es nur zwei Dinge im Leben: Entweder sein Paß kommt an, oder er ist platt. Du hast die Wahl.

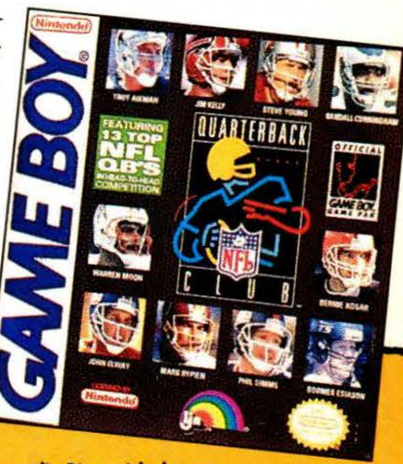
Zwei Mannschaften nehmen Aufstellung. Die Giants gegen die Cowboys! Auge in Auge, Helm an Helm stehen sie bereit, um ihr Team zum Sieg zu führen. Ziel ist es, mit dem ledernen Ei in die gegnerische Touchdown-Zone vorzustoßen. Dummerweise ist keine Mannschaft bereit, der anderen auch nur einen Yard Boden zu überlassen! Also baldovert Ihr eine findige Taktik aus und laßt Eure Jungs knochenhart zu Werke gehen.



Durchaus denkbar, daß dabei der mickrige Quarterback der Gegenseite jäh unter Eurem 130-Kilo-Verteidiger landet! In gepflegter Superbowl-Atmosphäre versucht man, dem Gegner ein paar gekonnte Touchdowns einzuschenken. Sei es mit weitläufigen Pässen oder energischen Sprintsolos. Acclaim hat zudem noch ein paar himmlische Extras ins Modul integriert: Wer mag, kann ein bißchen an der Wetterkarte drehen und sein Team in Miami aufs Eis schicken.

Oder Ihr bastelt einen eigenen Quarterback. Vielleicht Euer geheimes Ich, das schon immer ans Tageslicht kommen wollte.

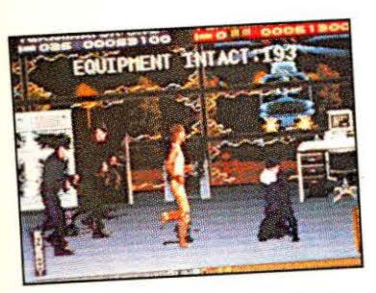
Willkommen im Club!



Bilbos Test-Urteil: NFL QUARTERBACK CLUB™ zeigt es wieder mal. In den entscheidenden Situationen entscheiden nicht die Muskeln, da braucht man Leute mit Hirn. Denn immer noch gilt die Devise: Was nützen 2000 Volt, wenn die Birne nicht brennt.

ANZEIGE

Acclaim ACTION

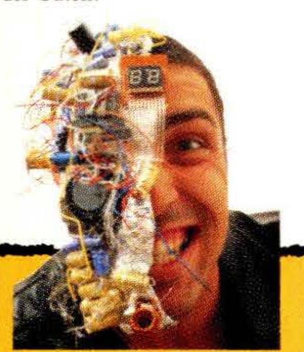


T2™: THE ARCADE GAME™

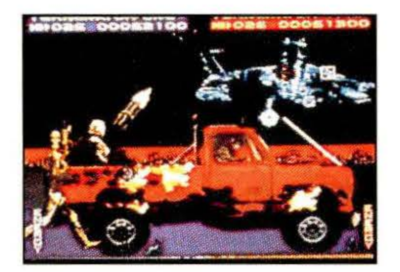
Die schönsten Dinge im Leben gibt es immer zweimal: Das "erste Mal", die 10. Klasse und endlich auch den Action Hit Terminator.

Der zerstörerische Computer SKYNET schickt die Wunderwaffe T-1000 aus der Zukunft, um dem kleinen John Connor selbige zu verbauen.

Allerdings hat SKYNET seine Rechnung ohne den T-800 gemacht. Das ist Arnold Schwarzenegger, und er kämpft auch so: diesmal auf der Seite der Guten!



Im Videospiel T2™: The Arcade Game™ schlüpft Ihr in die Rolle des Terminators aus der fernen Zukunft. Eben dort beginnt Eure Mission: In einem apokalyptischen Szenario müßt Ihr allerlei Metallmonstern und Blechrüpeln die Lampe ausblasen! Um dem vorzeitigen Chip-Infarkt zu entgehen, empfiehlt es sich, unterwegs Extra-Leben aufzusammeln. Herumliegende Granaten helfen Euch, Arnie den Weg zur Zeitmaschine zu ebnen...



In rauher Gangart setzt sich die Mission fort: Folgt dem T-1000 durch den Zeitkanal, schützt den jungen John Connor, zerstört Cyberdyne Systems – die Entwicklungsfirma von SKYNET!

Und haltet Euch bereit für den Showdown: In einem Stahlwerk tritt der High-Tech-Toaster T-800 gegen den Flüssig-Terminator T-1000 an!



Bilbos Test-Urteil: T2™: The Arcade Game™ spart Heizungskosten. Mein Tip für die kalte Jahreszeit: Heizung aus, Fenster auf, T2™: The Arcade Game™ rein und sich von Arnie und seinem flüssigen Gegenpart so richtig einheizen lassen. Ihr werdet sehen, schon nach kurzer Zeit umgibt Euch ein warmes, molliges Gefühl.



UNSER BESTES

War man früher noch hipp, wenn man verkabelt war, so ist es heute genau umgekehrt. Das drahtlose Control Pad von Acclaim macht´s möglich.

Vorbei sind die Zeiten, in denen ein erlösender Jubelsprung mit einem plötzlichen Ruck beendet wurde. Das Kabel des Control Pads wollte nicht mitmachen.
Und was hat Acclaim gemacht? Das Kabel kurzerhand Kabel sein lassen.

Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Das drahtlose Control Pad mit einer Vielzahl absolut neuer Funktionen. Schluß ist mit dem ständigen Drücken der Feuertaste. Ein Druck genügt, und Dein Gegner hat den unangenehmen Blick in die Mündung eines automatischen Dauerfeuers.
Und sind Dir verschiedene Spielszenen in den entscheidenden Augenblicken zu schnell, kannst Du mit dem neuen Dual Turbo™ Wireless Remote System einen Gang zurück in die Zeitlupe schalten. Spielerherz, was willst du mehr.



Bilbos Test-Urteil:
Das neue drahtlose Control Pad: Die Freiheit solltet Ihr Euch nehmen. Vom Eßtisch aus den Schurken erlegen. Aus dem Badezimmer den entscheidenden Schlag landen oder aus dem Garten ballern, was das Zeug hält.

Wario Land

Super Mario Land 3





Mering, mg – Seit "Super Mario Land 2" ist er uns bestens bekannt: Marios neuer Gegenspieler "Wario". Noch immer sehnt er sich nach einem eigenen Schloß und läßt sich von bisherigen Mißerfolgen nicht entmutigen. Eines Tages hört er von dem Gerücht, daß die Piraten von "Kitchen Island" die goldene Statue von Prinzessin Toadstool entwendet hätten. Also entschließt sich Wario, das kostbare Stück zurückzuerobern und somit den Grundstein für seinen persönlichen Palast zu legen.

Wie einst Kollege Mario sieht sich Wario einer schier unübersehbaren Anzahl von Levels gegenüber. Kitchen Island ist in mehr als ein halbes Dutzend Bezirke unterteilt, die jeweils eine Handvoll Spielstufen bereit halten. Dabei darf Wario nicht beliebige Abschnitte aufsuchen: Level für Level erspielt sich unser frischgebackener Sympathieträger den Zugriff auf die komplette Landkarte. Erst wenn ein Szenario geschafft wurde, werden neue Spielstufen freigelegt. Dabei kommt es natürlich vor, daß mehrere Ausgänge entdeckt werden - so ergibt sich im Lauf der Zeit ein verzwicktes System von Oberwelten, Level-Verbindungen und Geheimpassagen.



Wario beginnt sein Abenteuer als "Bigfoot"-Typ: Mußte sich Mario via Pilzgenuß erst in Form bringen, kennt Wario (zunächst) keine Wachstumsprobleme. Seine Gegner setzt er entweder in gewohnter Manier außer Gefecht (Alles Gute kommt von oben...) oder rammt sie mit einem Bodycheck vom Spielfeld. Die gepeinigten Feinde darf Mario aufheben und sie als Wurfgeschosse mißbrauchen. Wie üblich, sollte Wario nach Quadern Ausschau halten, die Extras bergen. Neben den Münzen ergattert er Herzchen und Helme. Und der Kopfschmuck hat´s in sich: Schnappt sich Wario einen Helm, mutiert er zum "Jet Wario" (kann fliegen), "Bull Wario" (mächtig stark) oder "Dragon Warrior" (menschlicher Flammenwerfer).

Wie sich jeder erfahrene "Mario"-Spieler denken kann, sind die einzelnen Levels alles andere als einfältig aufgebaut. Hunderte von versteckten Gängen, Kammern und Extras, bis hin zu Schlüsseln, die gigantische Schatztruhen öffnen: Wer "Wario Land" auf "Durchkommen" spielt, verpaßt gut die Hälfte aller Schauplätze. Dabei sind die meisten Rätsel nicht allein mit Glück oder Ausdauer zu knacken, grafische Hinweise und der geschickte Einsatz von Warios Spezialfähigkeiten erleichtern die Suche nach verborgenen Schätzen. Optisch entfaltet "Wario Land" nicht nur dank seinem bulligen Hauptdarsteller einen eigenen Charakter: Lebewesen sowie Objekte sind ungewöhnlich groß und dementsprechend gut zu erkennen. Geschwindigkeitsprobleme tauchen dadurch nicht auf: Spielt sich "Wario Land" anfangs noch etwas zäh, legt es in Sachen Tempo und Level-Design dramatisch zu. Umfang und Optik erinnern dabei mehr an Teil 2 als an den Schwarz-weiß-Erstling. Wario führt die spielerische Linie von Mario konsequent fort und beschert den Handheld-Fans das erste Highlight in diesem Jahr. Ein Jump´n´Run, das man für unterwegs nicht perfekter hätte gestalten können.



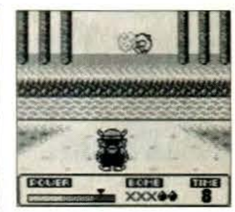


Die Landschaft verändert mit jedem bestandenen Level ihr Gesicht: Links oben ist sie noch brach, darunter seht Ihr das erschlossene Szenario.

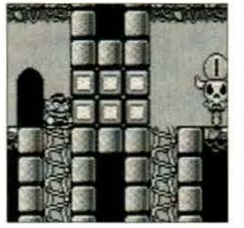
Reiche Beute für den behelmten Wario: Doch wie kommt er an die Münzen ´ran?



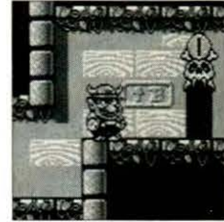




Schafft Wario einen Level, darf er zwischen zwei Bonusspielen wählen. Beide kosten Geld, das Ihr jedoch mit Glück und Geschick gewinnbringend einsetzt.





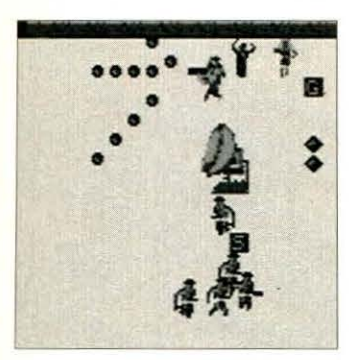


Unterwegs trifft Wario auf "interaktive Rücksetzpunkte", die mit Geld aktiviert werden (links), findet geheimnisvolle Schlüssel (mitte) und erreicht schließlich den Ausgang.

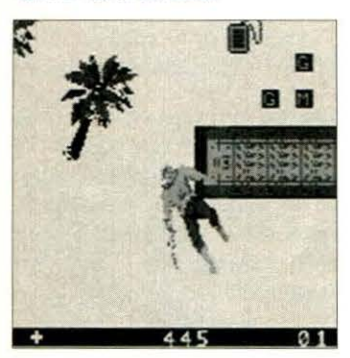
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	NINTENDO
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	89%



Total Carnage



Beim Herumstreunen rüstet Ihr Eure Kanonen durch Extras auf

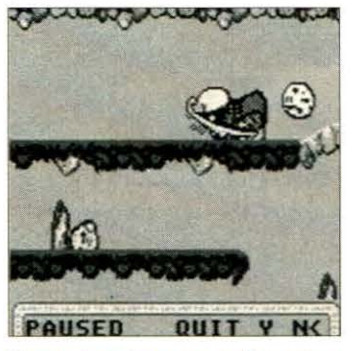


Segnet Captain Carnage das Zeitliche, erlebt Ihr einen "tollen" Zoomeffekt

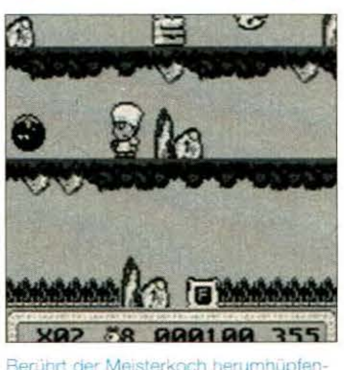
Im Lande Kookistan herrscht ein Krieg zwischen den Menschen und dem verrückten General Akhboob. Ihr steuert den schwerbewaffneten Captain Carnage durch die Levels, die Ihr aus der Vogelperspektive seht, um Mutanten zu killen, sowie Geiseln und Extrawaffen einzusammeln.
Der brutale Automatenhit ist zum Treffen unidentifizierbarer Strichmännchen verkommen: Winzige Sprites wuseln über den Bildschirm, Ihr ballert gegen ständig nachwachsende Feinde und seid irgendwann am Levelende, wo nahezu unbesiegbare Endgegner warten. Wie die Anleitung bereits sagt, gehört das Modul zur "Klassifizierung: Entbehrlich".

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	MALIBU
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	24 %

Out to Lunch



Pierre schwingt gerade sein Schmetterlingsnetz, um einen Käse einzufangen.

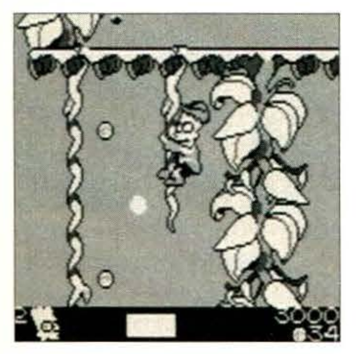


Berührt der Meisterkoch herumhüpfende Speisezutaten, droht Energieabzug.

Meisterkoch Pierre le Chef bereitet seinen Jump´n´Run-Eintopf auch für den Game Boy: Spieltechnisch ist gegenüber der Super-Nintendo-Version alles beim alten geblieben. Pierre wuchtet sich von Plattform zu Plattform, betäubt herumwuselndes Suppengemüse und fischt die Nahrung anschließend mit seinem Schmetterlingsnetz ein. Unser Held besucht fünf Länder (sprich Levels) und flüchtet u.a. vor infektiösen Salmonellen.
Die grafisch simple Farb-Vorlage kann auch als Schwarz-Weiß-Optik nicht überzeugen. Im Gleichschritt mit der dudligen Musik kocht sie auf unterdurchschnittlichem Niveau. Kurzum: Ein simples, eher langweiliges Kiddie-Jump´n´Run.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	MINDSCAPE
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	40%

Bart & the Beanstalk



Zwischen den Bohnenranken findet der Simpsons-Filius viele Goldmünzen

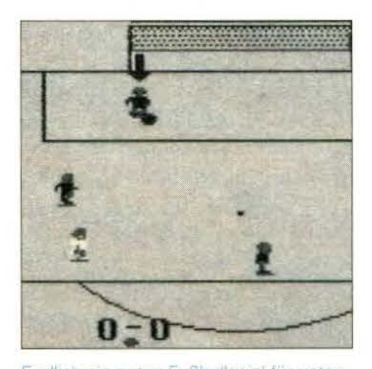


Gegen Rieseninsekten wehrt sich Bart mit wohlgezielten Schüssen

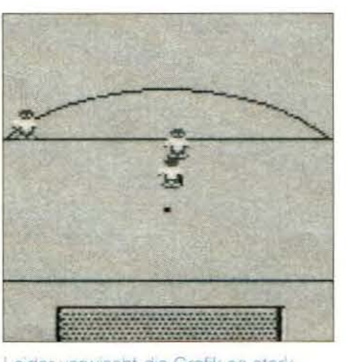
Bart tauscht die Familienkuh gegen ein paar Bohnen, die über Nacht in den Himmel wachsen. Ihr steuert Bart über die Ranken in das Wolkenschloß, wo ein Riese eine Gans versteckt, die goldene Eier legt. Der Simpsons-Sprößling schießt mit seiner Steinschleuder gegen Insekten in Maxi-Größe. Extrawaffen wie Dynamitstangen helfen bei der Reise.
Die Comic-Grafik ist hervorragend, aber das alte "Simpsons"-Syndrom hat auch dieses Modul infiziert: Die Levels sind mit Übung zu schaffen, dafür kann man die Endgegner wegen träger Steuerung kaum bezwingen, denn die geben erst nach 15-20 Treffern auf. Zum "Glück" gibt´s keine Continues.

SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	ACCLAIM
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	61 %

Sensible Soccer



Endlich ein gutes Fußballspiel für unterwegs: "Sensible Soccer" für Game Boy.



Leider verwischt die Grafik so stark, daß Ihr teilweise wenig erkennt.

Als letzte Version stürmt "Sensible Soccer" auf den Game-Boy-Platz: In drei Spielmodi wählt Ihr aus 64 Teams, kickt Euch durch Freundschaftsspiele und Pokalwettbewerbe oder bestreitet eine Meisterschaft, wobei Spielstände gespeichert werden. Den Platz seht Ihr aus der Vogelperspektive, außerdem dürft Ihr üble Kicker auswechseln, Taktiken und Spielaufstellungen bestimmen.
Fußball auf dem kleinen Bildschirm zu bringen, ist schwierig: Zumindest die intuitive Steuerung und der rasante Spielablauf wurden gut umgesetzt. Leider verwischt die Grafik so sehr, daß man die Spieler im Eifer des Gefechts kaum erkennt.

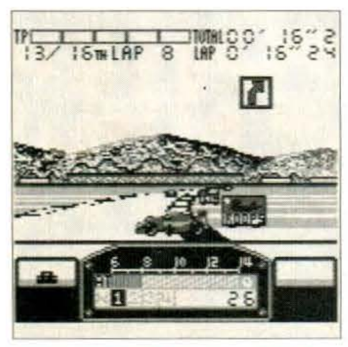
SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	SONY
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	68 %

F1 Pole Position

Auf dem Game Boy übt sich, wer die Führerscheinprüfung beim ersten Mal bestehen will. "F1 Pole Position" von UBI Soft zeigt das Rennen aus der üblichen von-hinten-Perspektive. Ihr könnt zwischen verschiedenen Spielmodi wählen, um zu trainieren, via Link-Kabel gegeneinander zu fahren (zwei Game Boys und zwei Module vorausgesetzt) oder gleich auf die Jagd nach Meisterschaftspunkten gehen. Die WM-Läufe finden in den entsprechenden Ländern statt und fordern verschiedene Fähigkeiten: Selten reicht es aus, mit dem Gasfuß über die Piste zu brettern, meistens müßt Ihr auf die Fliehkräfte achten und das Tempo in der Kurve zurücknehmen. Wenn Ihr mit der manuellen Schaltung nicht zurechtkommt, betraut Ihr die Automatik damit, das Fahrzeug im optimalen Drehzahlbereich zu halten. Je nach den Streckenverhältnissen, die Euch am WM-Ort erwarten, rüstet Ihr Euren Flitzer mit Regen- oder Sommerreifen, großen und kleinen Spoilern, Getriebe, Chassis und Bremsen aus. Drei Motoren (Judd, Yamaha und Porsche) stehen ebenfalls bereit. Rempelt Ihr die Hindernisse an der Seite an, rollt Euer Rennwagen aus und muß



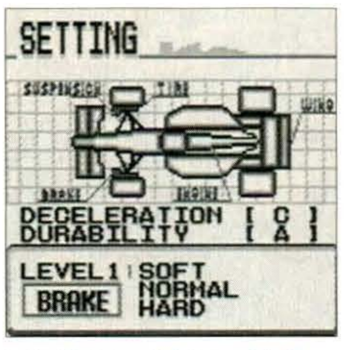
Augenschmaus: Das nette Mädel kündigt die nächste Strecke an.



Keine Chance: Wer zu schnell in die Kurve fährt, fliegt raus.



Schon die Qualifikation zum Rennen fordert den gestandenen Rennfahrer



In der Werkstatt stellt Ihr die Teile Eures Flitzers auf das Rennen ein.

erneut beschleunigt werden – besonders strapaziös, wenn Ihr manuell schaltet. Dafür können geübte Spieler gegenüber der automatischen Gangschaltung ein paar Sekunden rausholen.

Erst wenn Ihr es geschafft habt, Euch im Feld der Fahrer zu platzieren (vor dem Rennen sind schwierige Qualifikationsrunden zu absolvieren), bekommt Ihr es mit der Formel-1-Elite und ihrem fahrerischen Können zu tun. Dann wird's knifflig: Wenn Ihr nicht schon im Training gelernt habt, den Wagen im richtigen Moment abzubremsen und aus einer Kurve herauszubeschleunigen, habt Ihr keine Chance, den Konkurrenten die hinteren Puschen zu zeigen.

"F1 Pole Position" ist ein solides Rennspiel, macht aber weniger Spaß als das sehr ähnliche "Nigel Mansell's World Championship" von Gremlin, das wir Euch bereits in MAN!AC 12/93 ausführlich vorgestellt haben.



SYSTEM	GAME BOY
HERSTELLER	UBI SOFT
PREIS	70 DM
SPIELSPASS	60%

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Ingo Zaborowski (iz), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Oliver Ehrle (oe)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf, Ingo Zaborowski
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Fotografie: Joe Schloz
Illustration: Roger Horvath
Comic: Armin Mühsam (Zeichnung), Andreas von Lepel (Text)
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenleitung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-47
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Litographie: Typework Layoutsatz & Grafik GmbH, Aindlinger Str. 16, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Die aktuelle Konsolen lassen folgende Anschlußvarianten zu: Das deutsche Super Nintendo hat sowohl Antennen- und AV-Ausgang (mit beigepacktem Adapter auch von Cinch auf SCART) als auch RGB über optionales Kabel. Gleiches gilt für das deutsche Mega Drive. Panasonics 3DO wird normalerweise über S-VHS/Hi8 und AV-NTSC angeschlossen. Ein normaler PAL-Fernseher mit S-VHS/Hi8 oder AV-Fähigkeit reicht also nicht – NTSC muß her! Der amerikanische Atari Jaguar wird mit Antennen- und AV-NTSC-Ausgang sowie einer RGB-Schnittstelle ausgeliefert.

Bild-Lage

Neues aus der Wunderküche von GT-Elektronik in der Schweiz (Telefon 0041/61/4014224): Die aktuelle Erfindung der eidgenössischen Technik-Allrounder befaßt sich mit der Bildlage von Abspielkonsolen für Automatenplatinen. Jeder, der seine Platinen an Monitor oder Fernseher betreibt, murrt über das gleiche Problem: Das Bild ist leicht verschoben, manchmal sogar verzerrt. Über die Hardware-Lösung von GT (ca. 190 Mark) könnt Ihr das Bild vertikal und horizontal justieren, außerdem bereitet die Elektronik das Synchronisationssignal neu auf (Verzerrungen verschwinden). Leider lag uns zum Test nur ein Prototyp vor, der aber bestens funktionierte. Ab Mai soll ein ähnliches Justierungsmodul auch für Heimkonsolen erhältlich sein, da viele Fernseher das Bild links abgeschneiden – am rechten Rand bleibt ein schwarzer Balken übrig. Via RGB-SCART-Stecker wird das Accessoire zwischen Konsole und Fernseher gesteckt, ein Regler ermöglicht, die horizontale Bildlage (links-rechts) einzustellen. Der Preis soll bei etwa 120 Mark liegen.

Norm-Dschungel

Eure Anfragen reißen nicht ab. Jetzt erklären wir endgültig, was es mit Farbnormen und Hertz auf sich hat.

Die Grundlagen:

Jedes Signal, das ein Bild erzeugt, wird über elektrische Leitungen weitergegeben und setzt sich aus folgenden Bestandteilen zusammen:

1) Dem Rot-, Grün- und Blau-Anteil jedes einzelnen Bildpunktes (Pixel). Diese bestimmen, welche Farbe der Punkt hat (jede andere Farbe läßt sich aus den drei Grundfarben erzeugen) und wie hell er ist.

2) Wann eine Zeile zuende ist, wann der Elektronenstrahl zum Anfang der nächsten Zeile springen muß.

3) Wann ein ganzes Bild zuende ist, wann der Strahl nach links oben zum Aufbau des nächsten Bildes springt.

4) Eventuell Ton.

Die Signale 1) bis 3) werden gemäß dem Takt aus 2) und 3) an die Elektronik und die Bildröhre weitergeleitet, wo sie mittels des Elektrodenstrahls, der schnell über den Bildschirm huscht, zum Aufleuchten der Bildpunkte führen.

Andere Länder, andere Sitten:

Wenn man nicht für jedes Signal eine eigene Leitung verwenden will, schickt man sie nacheinander in schneller Folge (quasi verzahnt) über weniger Leitungen; im Extremfall nur über eine. Die Elektronik des Monitors muß die Signale dann wieder trennen. Dafür existieren verschiedene Verfahren: In Deutschland heißt das übliche Verfahren "PAL", in Amerika gibt es "NTSC". NTSC arbeitet mit 60 Hz (Anzahl der Halbbilder pro Sekunde) und 460 Zeilen pro Bild (230 Zeilen pro Halbbild; ineinandergeschachtelt). PAL verwendet 50Hz und 576 Zeilen. Der größte Unterschied liegt jedoch in der unterschiedlichen "Verschlüsselung" der Farbsignale. So kann ein PAL-Fernseher die Farbinformationen eines NTSC-Signals nicht entschlüsseln und stellt das Bild in s/w dar; verträgt er keine 60 Hz, "läuft" das Bild sogar durch! PAL oder NTSC? Dies ist der grundlegendste Unterschied zwischen verschiedenen Gerätetypen. Eine Konvertierung zwischen diesen Verfahren ist aufwendig.

Die Feinheiten:

Auch innerhalb eines Verfahrens (z.B. PAL), gibt es verschiedene Versionen:

– Alle Signale inkl. Ton werden über nur eine Leitung versendet. Spielgerät und Fernseher werden mit einem Antennenkabel, wie es in jedem Haushalt verwendet werden, verbunden. Alle Signale müssen über eine Leitung weitergegeben werden, dafür wird ein TV-Modulator eingesetzt. Da die Signale aber nur unsauber getrennt werden können, ist die Bildqualität relativ schlecht.

– Eine zweite Möglichkeit ist das getrennte Versenden von Ton und Bildinformationen: Das AV-Prinzip (Audio, Video), erzeugt ein etwas besseres Bild.

– S-VHS/Hi8: Dieses Prinzip findet vor allem bei Camcordern Verwendung. Die Leitungen führen Ton, Farbe und Helligkeit. Das Bild ist dank dieser Aufteilung besser als bei AV.

– Die beste Bildqualität erreicht die Übertragung aller Signale auf getrennten Leitungen: Da beim RGB-Prinzip keine Signale gemischt werden, ist RGB unabhängig von den "Farbmischverfahren" PAL oder NTSC und somit international gleich.

Die Anschlüsse:

Die aufgezählten Methoden sind an verschiedene **Buchsenarten** gebunden: Bei der AV- Übertragung werden entweder drei Cinchkabel (Bild, Ton rechts, Ton links) oder die Euro-AV-Buchsen (SCART) verwendet. S-VHS/Hi8 arbeitet mit Hosiden-Buchsen oder ebenfalls mit Euro-AV-Buchsen. RGB-Signale werden fast immer über SCART-Kabel angeschlossen. Wenn ein TV-Gerät eine SCART-Buche aufweist, heißt dies aber noch nicht, daß es auch mit RGB oder S-VHS/Hi8-Signalen zurechtkommt. Besonders bei älteren Geräten "erwartet" die Elektronik häufig nur AV-Signale. Hier hilft oft folgender Test: Bietet das TV-Gerät mehr als ein "AV-Programm" an, bedeutet dies fast immer, daß es auch mit RGB-Signalen etwas anzufangen weiß. Oft erwarten moderne TV-Sets im Programm "AV 0" AV-Signale und im Programm "AV 1" RGB-Signale. "AV 2" könnte beispielsweise für S-VHS/Hi8-Signale reserviert sein. Konsultiert die Bedienungsanleitung.

Bildqualität:

Der wichtigste Punkt ist die erzielte Bildqualität. Die Antennenübertragung ist am schlechtesten, es folgen aufsteigend AV, S-VHS/Hi8 und schließlich RGB. Bei den ersten drei Methoden ist die PAL-Version jeweils besser als das NTSC-Gegenstück, da NTSC Probleme mit der Farbtreue hat (Kritiker übersetzen die Abkürzung deshalb mit "Never The Same Color"). Vorsicht bei NTSC TVs, von denen es zwei Varianten gibt: Farbträgerfrequenz 3,58MHz (original NTSC in USA und Japan; braucht Ihr z.B. für 3DO) und 4,43MHz (für Profi-Videotechnik).

In Zusammenarbeit mit RENT Hightech, Tel. 0261/84074



Belgien bfr. 99,- Luxemb. lfr. 97,- Holland hfl. 5,90 Italien Lit. 3900,- Österr. öS 37,- Schweiz sfr. 4,90
NINTENDO, SEGA & MEHR
COMPUTEC VERLAG
4/94
MEGA FUN
DER TOTALE VIDEOS
E SYSTEME
nur DM 4,90
MEGA DRIVE
VIRTUA RACING
STREETS OF RAGE 3
SUPER NES
MEGA MAN X
POP´N TWINBEE 2
LESEPROBE
JETZT NEU!!!
zum Sammeln!
TIPS & TRICKS
32 SEITEN
DIE BESTEN
SNES SHOOT´EM UPS
ÜBER 40 SPIELETESTS IM HEFT
CHOPLIFTER III, FATAL FURY 2, MR. NUTZ, DR. ROBOTNIK´S MEAN BEAN MACHINE, LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, WOLFENSTEIN 3D, ART OF FIGHTING, FLINTSTONES, MUTANT LEAGUE HOCKEY, SUBTERRANIA UVM.

Mega Man X

Es wurde aber auch Zeit. Mega Mans SN-Premiere verzögerte sich länger als erwartet





X, so der schlichte Name des neuesten Mega Man, ist ein sogenannter Reploid. Das sind roboterartige Wesen, die man mit künstlicher Intelligenz ausgestattet hat. Erst durch die Entdeckung des verschütteten Labors eines gewissen Dr. Thomas Light war es der Menschheit ermöglicht worden, Reploiden zu konstruieren. Als nun einige dieser menschlichen Roboter ausrasten und Verletzte hinterlassen, werden Hunter auf sie angesetzt, um sie zu eliminieren. Ihr Anführer ist ein Reploid namens Sigma; er ist mit der neuesten Technik ausgestattet und damit einer der intelligentesten Reploiden. Als jedoch auch er sich dazu entschließt, eher gegen die Menschen vorzugehen als ihnen zu helfen, ist die Menschheit ihrem Ende nahe. Zero, der neue und loyale Anführer der Hunter setzt Sigma sofort nach und findet in X einen treuen Verbündeten. Die Hetzjagd auf Sigma wurde über 12 umfangreiche Levels verteilt, die teilweise in ihrer Reihenfolge von Euch beeinflußt werden können. Hat X zu Anfang des Spiels noch eine sehr beschränkte Ausrüstung, so könnt Ihr ihn im späteren Verlauf mit acht zusätzlichen Waffensystemen, vier Extra-Energietanks und jeder Menge Herzen hochrüsten, die zu einer Verlängerung der Lebenleiste führen. Manche dieser Extras sind erst zu erreichen, wenn Ihr eine bestimmte Waffe habt; es bietet sich also an, die meisten Levels zu einem späteren Zeitpunkt noch mal zu besuchen. Um das Durchspielen zu erleichtern, hat Capcom freundlicherweise ein Passwort eingebaut, das sich auch Eure jeweilige Ausrüstung merkt.



Was für eine Rüstung!

Philipp: Das ist also die Antwort! Leute, wenn Euch Aladdin zu leicht und zu kurz war, sollte Ihr unbedingt mal Mega Man X spielen. Die Aufmachung kann vielleicht mit Aladdin nicht mithalten, dafür aber der Spielspaß. Mega Man X verlangt wesentlich taktischeres Spielen, denn spätestens bei den Obermotzen seid Ihr ohne die richtige Taktik aufgeschmissen. Im übrigen solltet Ihr eine gute Reaktion haben und Euch nicht scheuen, bei gewissen Abschnitten einfach durchzurennen; wer zögert, verliert. Diese Tatsache gibt jedoch auch Anlaß zur Kritik: Feinde, die Ihr schon vernichtet habt, tauchen sofort wieder auf, sobald Ihr aus dem Bild seid. Das Schlimmste daran ist, daß dadurch unfaire Stellen entstehen, die nicht hätten sein müssen. Ein echter Mega Man-Fan sollte daran jedoch gewöhnt sein, war es doch bei allen bisherigen Versionen genauso.



Was hat es mit dieser gigantischen Maschinerie auf sich?

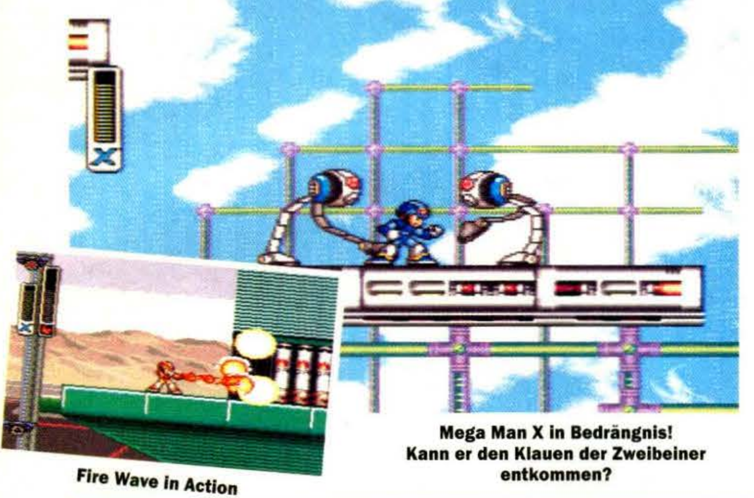


Kann Mega Man X gegen Flame Mammoth bestehen?

Special Weapons

- Chameleon Sting
- Rolling Shield
- Fire Wave
- Storm Tornado
- Electric Spark
- Boomerang Cutter
- Shotgun Ice
- Homing Torpedo





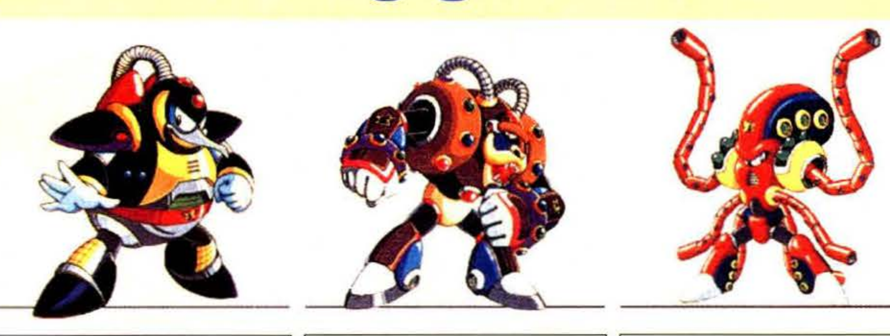
Fire Wave in Action

Mega Man X in Bedrängnis! Kann er den Klauen der Zweibeiner entkommen?



Markus: Wie nicht anders von Capcom zu erwarten war, stellen sie erneut mit einem Mega Man-Teil alles bisher dagewesene in den Schatten. Das eigentliche Spielprinzip ist zwar uralt, aber es macht immer wieder Spaß, gegen allerlei Erzschurken in den Kampf zu ziehen. Haben schon die ganzen NES-Mega Mans Spielspaß pur geboten, setzt Capcom noch eins drauf und was dabei herauskommt, ist dank der 16 Bit-Technik ein Hammerspiel. Alle Runden sind perfekt durchdacht und so abwechslungsreich, daß eigentlich selten eine Hintergrundgrafik doppelt vorkommt. Dazu kommt noch, daß neben den vielen Feinden, die wie die einzelnen Runden schön bunt gestaltet sind, technisch außer ein paar kleinen Ruckeleien keine Probleme auftreten. Außerdem ist es einfach toll, die Taktiken und speziellen Waffen, mit denen ein Obermotz am besten erledigt werden kann, herauszufinden. Was rede ich eigentlich noch herum, holt Euch einfach das Spiel, solange der Vorrat reicht.

Die Endgegner-Gilde !





CHILL PENGUIN | **SPARK MANDRILL** | **LAUNCH OCTOPUS**







STING CHAMELEON | **STORM EAGLE** | **ARMORED ARMADILLO**









FLAME MAMMOTH | **BOOMER KUWANGER** | **SIGMA**



Achtung: Storm Eagle von oben!

Kampf der Giganten: Mega Man X vs. Flame Mammoth

HERSTELLER:	CAPCOM
DATENTRÄGER:	12 MBIT-MODUL USA
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MAI/JUNI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	K.A.
SCHWIERIGKEITSGRAD:	SCHWER
LEVELS:	12
BESONDERHEITEN:	PASSWORT
CA. PREIS:	129,- DM
MUSTER VON:	HIGH SCORE GAMES

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

80% GRAFIK

77% SOUND/FX

85% FUN



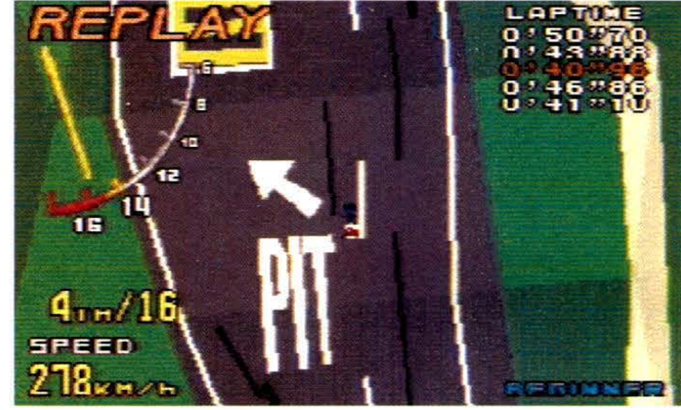
Virtua Racing

High End Coin-op Meets Mega Drive

MEGA DRIVE
Rennspiel / 1-2 Spieler



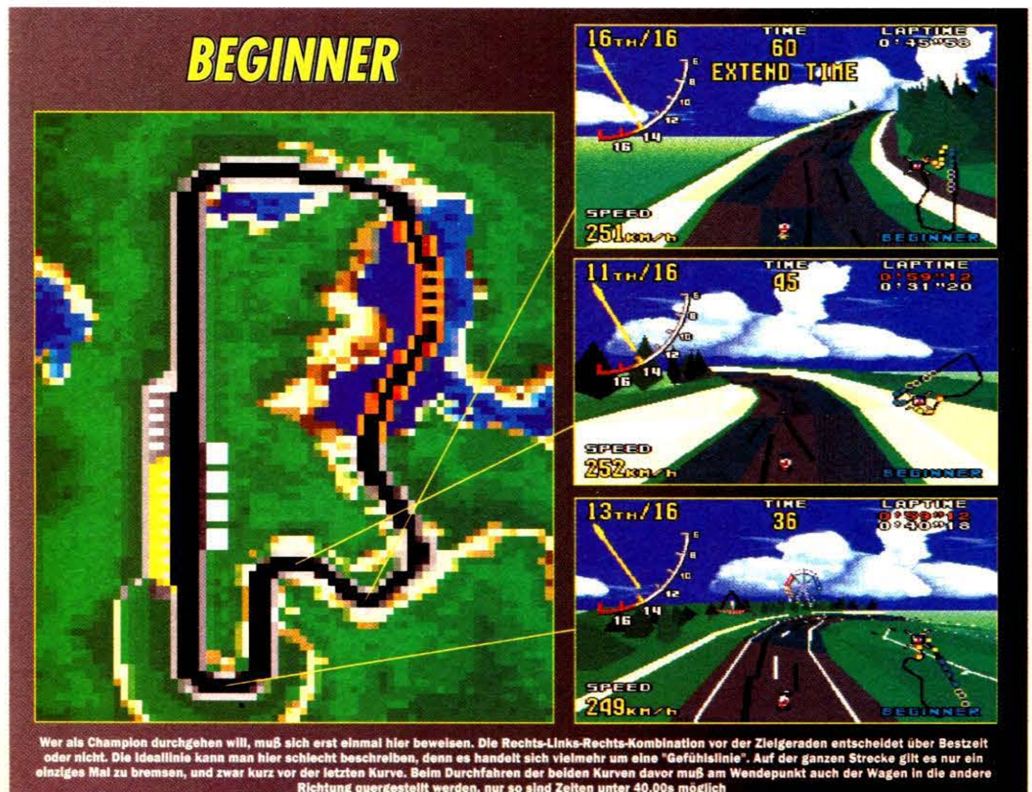
Segas erstes Spiel mit eingebautem Custom-Chip SVP (Technische Daten siehe Mega Fun 3/94) kommt direkt aus den Spielhallen. Berühmt wurde das Coin-op Virtua Racing durch die vier verschiedenen Perspektiven, die Virtual Reality-Feeling vermitteln (sollen). Die rasante Polygongrafik trug ihr übriges zur Atmosphäre bei, so daß der 32 Bit-Automat sehr schnell zum Klassiker avancierte. Mittlerweile hat Namcos Ridge Racer dem Sega-Automaten aber schon wieder den Rang abgelaufen. Dank Coprozessor und 16 Megs-Power konnte Sega sämtliche Features in die Heimversion "hinüberretten": Golden Gate Bridge, Steilkurve, halsbrecherische Haarnadelkurven, malerische Strandkulisse, rasante Pit Stops, alle drei Strecken wurden komplett rübergezogen (selbst an kleine Details wie das Riesenrad oder das Pferd am Straßenrand wurde gedacht). Die vier Perspektiven dürfen natürlich genausowenig fehlen wie Automatik- oder wahlweise ein Sieben-Gang-Getriebe, sowie eine mehr als ausführliche Replay-Funktion. Drei Modi stehen zur Auswahl: In Virtua Racing geht's den 16 Computergegnern an den Kragen, Free Run eignet sich hervorragend zum Kennenlernen der Strecken und für die Hatz nach den besten Rundenzeiten, und im Versus Mode gesellt sich ein Mitstreiter dazu (Split Screen). Eine zusätzliche Schikane bekommt Ihr mit dem einstellbaren Handicap zu spüren, denn dann driftet Euer Bolide noch mehr durch die engen Kurven (ideal für Leute, die die Strecken schon auswendig kennen). Den besten Runden- und Streckenzeiten hat Sega zwar ein opulentes Menü spendiert, das sogar den Blickwinkel anzeigt, leider werden sie aber nicht via Batterie verewigt.



Die Replay-Funktion hilft bei der Fahrfehler-Analyse




Martin: ... und tschüß Domark. Sega fährt mit Virtua Racing wieder auf die Pole Position. Mit 16 Megs und SVP-Chip konnten die Entwickler des Coin-op Originals so richtig aus dem vollen schöpfen und setzten den Automaten akribisch auf Segas Heimkonsole um. Deren Detailbesessenheit zeigt sich vor allem in der pixelgetreuen Übertragung der Originalstrecken, selbst die Ideallinien wurden übernommen (nur die panischen Möwen beim Start fehlen). Doch hier hört die Liebe zum Detail noch lange nicht auf. An der Steuerung haben die Entwickler anscheinend gefeilt ohne Ende, denn sie ist extrem ausgereift und kritische Überhol- oder waghalsige Ausbremsmanöver gehören bald zu den leichtesten Übungen. Dann kommt die Hatz nach den besten Rundenzeiten erst so richtig zum Tragen, und hier zeigt dann das einzige Manko des Moduls: Eine Batterie ist nicht. Virtua Racing hat trotzdem verdammt viel Suchtpotential und wird hoffentlich eine neue SVP-Ära unter den MD-Modulen einläuten.



Wer als Champion durchgehen will, muß sich erst einmal hier beweisen. Die Rechts-Links-Rechts-Kombination vor der Zielgeraden entscheidet über Bestzeit oder nicht. Die Ideallinie kann man hier schlecht beschreiben, denn es handelt sich vielmehr um eine "Gefühlslinie". Auf der ganzen Strecke gilt es nur ein einziges Mal zu bremsen, und zwar kurz vor der letzten Kurve. Beim Durchfahren der beiden Kurven davor muß am Wendepunkt auch der Wagen in die andere Richtung quergestellt werden, nur so sind Zeiten unter 40,00s möglich

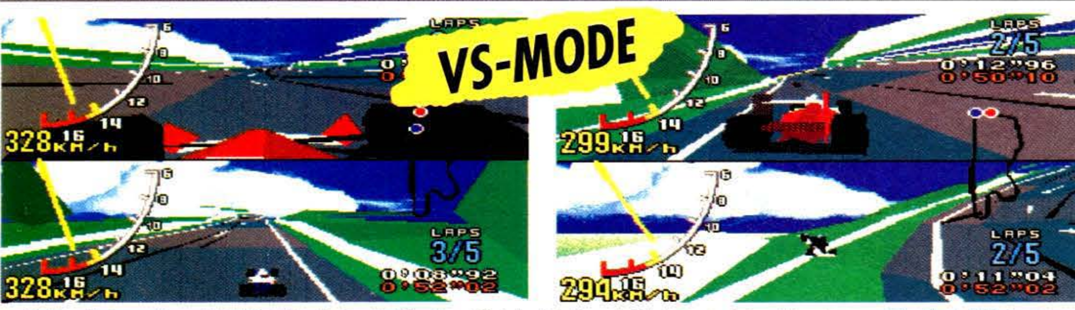




Die leichte Rechtskurve nach der Brücke wird mit Vollgas links angefahren, ein scharfes Lenkmanöver vor dem Tunnel stellt den Wagen leicht quer, so geht's dann mit High Speed durch die Röhre und den Berg hinauf

Rempler an die Betonwände kosten enorm Zeit. Man hält sich bei beiden Kurven weit rechts und lenkt in dieselbe Richtung. Sobald das Heck auszubrechen droht kurz vom Gas runter bis Ihr wieder die Kontrolle habt und volle Pulle weiter. Normalerweise reicht es, nur einen Sekundenbruchteil vom Gas zu gehen

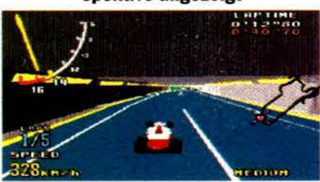
In der Linkskurve folgt ein aprupter Richtungswechsel nach rechts. Hier ist es wichtig, den Bremspunkt soweit wie möglich hinauszuzögern, um wenig Geschwindigkeit zu verlieren. Also, kurz aber heftig in die Eisen und gleich wieder Bleifuß



Erstaunlicherweise wird Virtua Racing selbst im Zwei-Spieler-Modus nicht einmal minimal langsamer. Der Zurückliegende versucht natürlich mit immer gewagteren Fahrmanövern den Rückstand wieder aufzuholen, was nicht selten mit einem Freiflug in die Pampas endet



Die Bestzeiten werden mit der Perspektive angezeigt



Hallo Thorsten! Nicht mal 'ne Sekunde zurück, für die kurze Fahrzeit nicht schlecht, oder?



Stephan: Virtua Racing ist unglaublich - unglaublich schnell, unglaublich gut und leider auch unglaublich teuer. Über 200 DM für ein einziges Modul, wenn auch mit Zusatzchip, da hört für manche der Spaß schon auf, bevor er überhaupt angefangen hat. Doch letztendlich liegt es bei jedem selbst, wieviel er für wieviel Spielspaß ausgeben kann und möchte. Nach ausgiebigen Testfahrten gibt's zumindest für mich keine Zweifel mehr, den Sega-Rennstall muß ich haben. Protzt die Konkurrenz vorrangig mit Tuningmöglichkeiten, Originalstrecken und -namen, verdient sich Virtua Racing seine Lorbeeren einzig und allein durch das absolut coole Fahrverhalten der PS-Boliden. Immer die Rundenbestzeit vor Augen rast man ständig am Limit: Brutale Bremsmanöver (sehr selten, wer bremst - verliert), haarsträubende Kurven-Drifts (quer kommt gut!) und gemeine Ausbremsmanöver sind zur puren Sucht ausgeartet. Wie heißt es doch so schön, Gutes muß nicht teuer sein..., oder doch?





Das Schild dient als markanter Punkt für eine scharfe Rechtskurve, die links anvisiert wird und bei richtiger Dosierung von Gas und Bremse mit sehr hoher Geschwindigkeit genommen werden kann, was sich auf der langen Geraden zur Steilkurve in der Zeit bemerkbar machen wird. Die Steilkurve selbst ist die spektakulärste Stelle des gesamten Spiels, denn hier sind die grellsten Drifts möglich

Die Canyons sind schön anzuschauen, bloß habt Ihr keine Zeit dazu

HERSTELLER:	SEGA
DATENTRÄGER:	16 MBIT-MODUL DEUTSCH
ERSCHEINUNGSTERMIN:	MAI
UMSETZUNGEN GEPLANT:	SATURN
SCHWIERIGKEITSGRAD:	ENTFÄLLT
LEVELS:	3
BESONDERHEITEN:	SECHS-BUTTON-PAD/SVP-CHIP
CA. PREIS:	209,-DM
MUSTER VON:	SEGA

schlecht | mittel | gut | sehr gut | super

77% GRAFIK

79% SOUND/FX

88% FUN

Fortsetzung aus MAN!AC 4/94

















DER JUNGE STELLT SICH AN WIE EINE FLUNDER...

Zeichnung: Armin Mühsam • Story: Andreas von Lepel

to be continued...

HERO

Als der knuddelige Wonderboy 1985 zum ersten Mal die Spielhallen-Besucher beglückte, rechnete kaum einer damit, daß der Axt-werfende Jump´n´Run-Korsar noch ein knappes Jahrzehnt später die Preview-Seiten in fachkundigen Videospielmagazinen füllen würde. Wonderboy erhüpfte sich als locker-flockiger Geschicklichkeitstest rund um Obst, Skateboards und Höhlenbewohner die Sympathien der Spieler. Satte zehn Levels mit jeweils vier Abschnitten hielten uns in Atem: Trotz abwechslungsreicher Grafik und opultem Umfang hatten die Umsetzungen für Master System, Game Gear und NES in putzigen 1-MBit-Modulen Platz.

Die Fortsetzung "Super Wonderboy in Monsterland" debütierte 1987 in den Arcade-Hallen und führte das Konzept des Erstlings in eine etwas andere Richtung. Statt konseqenter Hüpfspiel-Action setzte Sega auf Action-Adventure. Wonderboy durfte nicht nur Widersacher eliminieren, sondern mit Anwohnern plaudern, versteckte Extras aufstöbern und sein Equippment aufrüsten. Die Wonderboy-Fans begrüßten die Konzept-Änderung und waren auch von den originalgetreuen Master-System- und PC-Engine-Umsetzungen begeistert. Mit dem dritten und letzten "Wonderboy"-Spielautomaten überraschten die Sega-Designer erneut: Diesmal driftete der Held in das Baller-Genre ab. In horizontal scrollenden Levels durfte Wonderboy zwar ab und zu sein Jump´n´Run-Talent zeigen, legte aber meistens die härtere Action-Gangart ein. Trotz solider Adaptionen für Mega Drive und PC-Engine (übrigens der einzige Wonderboy-Titel auf CD) gilt der kunterbunte Horizontal-Scroller heute als Ausrutscher – die Zukunft von Wonderboy lag eindeutig in der Action-Adventure-Zunft. So versöhnte Sega die Konsolenspieler 1989 mit dem brillanten "Wonderboy in Dragon´s Trap", einer Orignalentwicklung für das Master System, die ein Jahr später als "Dragon´s Curse" für die PC-Engine erschien. Wonderboy wurden im Vergleich zu "Super Wonderboy in Monsterland" noch mehr Rollenspiel-Elemente verpaßt – ohne jedoch die Jump´n´Run-Komponente zu vernachlässigen. Spielentscheidend war jedoch das Verwandlungs-Konzept: Wonderboy durfte in andere Lebewesen mutieren und erlangte so neue Fähigkeiten, die sich extrem motivierend auf den Spieler auswirkten.

Das bislang letzte "Wonderboy"-Abenteuer wurde 1991 exklusiv für das Mega Drive in Szene gesetzt – eine Adaption für das Master System erschien erst zwei Jahre später. Spielerisch griff "Wonderboy in Monsterworld" den Faden von "Dragon´s Trap" auf und präsentierte sich erneut als brillant designtes Action-Adventure. Im Gegensatz zur etwas schlampig programmierten Master-System-Umsetzung spielte sich das liebevoll gestaltete und oft verkannte Mega-Drive-Original in die Herzen aller "Wonderboy"-Kenner.

Erfreulicherweise bleibt Sega seinem ehemaligen Nummer-1-Maskottchen trotz schleppender Verkaufszahlen treu: Auch wenn ihm "Sonic" zur Zeit die Schau stiehlt, basteln japanische Entwickler an einem neuen Mega-Drive-Action-Adventure, das noch im April auf den Markt kommen soll. Hoffen wir, daß sich Qualität trotz fehlender Lizenz- und Marketing-Power durchsetzt – bei den Videospielen ebenso wie bei den dazugehörigen Magazinen.

P.S.: Bei der Numerierung der "Wonderboy"-Episoden kommen selbst staatlich geprüfte Videospiel-Historiker ins Grübeln. Klar ist nur, daß die ersten drei Teile ("Wonderboy", "Super Wonderboy in Monsterland" und "Super Wonderboy in Monsterlair") eindeutig zugeordnet sind. "Dragon´s Trap" gilt gemein als Teil 4, "Wonderboy in Monsterworld" als Teil 5.

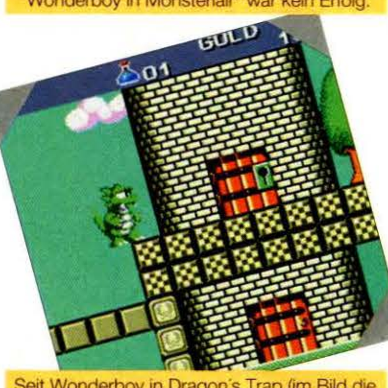
Ein Rätsel der Wonderboy-Historie sind auch die Hudson-Umsetzungen der Sega-Spiele, die teilweise unter anderem Namen erschienen. So geschehen mit "Adventure Island Classic" (entspricht dem Original-"Wonderboy") und "Dragon´s Curse" (steht für "Dragon´s Trap"). Außerdem basiert die komplette "Adventure Island"-Serie für NES, Super Nintendo, Game Boy und PC-Engine auf dem ursprünglichen Wonderboy-Konzept. Insider vermuten, daß die Firma Westone, die bei einigen "Wonderboy"-Spielen in den Copyright-Vermerken geführt ist, als Lizenzgeber für Sega und Hudson auftrat. Wenn Ihr Kommentare oder Erklärungen zum Thema habt, laßt von Euch hören...

SPIELOGRAFIE

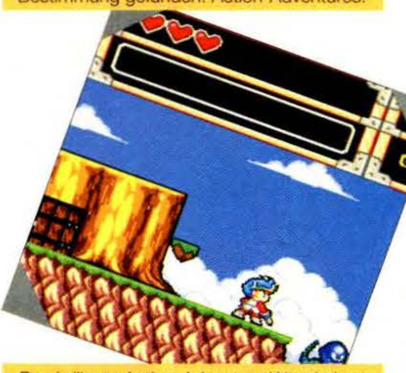
Jahr	Titel
1985	Wonderboy (Automat)
1986	Adventure Island Classic (NES)
1987	Wonderboy (Master System)
1987	Super Wonderboy in Monsterland (Automat)
1988	Super Wonderboy in Monsterland (PC-Engine)
1988	Super Wonderboy in Monsterland (Master System)
1988	Super Wonderboy in Monsterland (NES)
1988	Wonderboy in Monsterlair (Automat)
1989	Woinderboy in Monsterlair (PC-Engine)
1989	Wonderboy in Dragon´s Trap (Master System)
1990	Dragon´s Curse (PC-Engine)
1991	Wonderboy (Game Gear)
1991	Wonderboy in Monsterlair (Mega Drive)
1991	Wonderboy in Monsterworld (Mega Drive))
1992	Wonderboy in Dragon´s Trap (Game Gear)
1993	Wonderboy in Monsterworld (Master System)

Wonderboy's Premierenspiel wurde pixelgenau für das Master System adaptiert. Mit seiner Streitaxt wehrt sich der Held gegen Feinde.

Als Action-Held macht Wonderboy keine besonders glückliche Figur: Sein Ballerspiel "Wonderboy in Monsterlair" war kein Erfolg.



Seit Wonderboy in Dragon's Trap (im Bild die Master-System-Version) hat er seine wahre Bestimmung gefunden: Action-Adventures.



Das brillante Action-Adventure Wonderboy in Monsterworld ist bislang sein letzter Auftritt im Videospiele-Universum.


Wonderboy
MAN!AC



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH, REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 86415 MERING

Netnews ist eine "Nachrichtensendung", die Ihr aus dem Internet, einem ehemals rein wissenschaftlichen, weltumspannenden Netzwerk herausfischen könnt. In Deutschland haben Informatik-Studenten kostenlosen Zugang zum Internet, das seine Daten nicht über die konventionelle Fernsprechleitung, sondern über schnellere Telekommunikationsleitungen austauscht – eine Welt der Nachrichten, Gerüchte und Informationen.

Net-Surfer

Zum zweiten Mal möchte ich mich zum besten Videospielmagazin äußern. Zuerst zum Layout: Reduziert bitte die Größe der Überschriften von Totschlagzeilen-Format auf einen kleineren Font. Dann könnt Ihr die Credits daneben plazieren und habt so gleich ein paar Zeilen gewonnen. Nehmt endlich diesen unsäglichen "Komik" raus! Der dümpelt sowohl inhaltlich als auch formal auf unterstem Niveau und ist ein Schande für Euer Magazin. Zu Eurem Gastautor "Good Ol´" Heinrich Lenhardt kann man nur gratulieren. Sein Test von T2 – trocken, sarkastisch, einfach köstlich!
Zu Eurem hervorragenden "Future Shock" aus der Februar-Ausgabe habe ich noch einen Nachtrag zum Saturn. Sega entwickelt mit Hitachi (CPU), Yamaha (Soundchip?) und Victor (CD-Laufwerk?) ihre neue CD-basierende 32-Bit-Konsole Saturn <Netnews>. Als CPU kommen zwei 32-Bit-RISC-CPUs von Hitachi zum Einsatz <**Netnews**; "Game Bytes Nr. 16">. Laut Netnews tragen sie den Namen SH-2, c't (3/94) berichtet dagegen, daß Sega angeblich am neuen Hitachi-Prozessor "PA/50L" (33MHz, 55Mips) interessiert ist. Die Maschine soll neben einem Hauptspeicher von 4 MByte RAM einen CD-Puffer von 3 MByte besitzen und True Color bieten. Neben einem 32-kanaligen Soundchip kommt ein 64-Bit-Grafikprozessor zum Einsatz. Das CD-Laufwerk verfügt über vierfache Geschwindigkeit, evtl. sollen sogar partiell beschreibbare CDs zum Einsatz kommen, um Spielstände zu speichern <Netnews>.
Mit dem Betriebssystem von Microsoft soll der Saturn in der Lage sein, Video, Sound und Text in enormer Geschwindigkeit zu berabeiten <"Game Bytes", a.a.O., "PC-Welt", a.a.O.>. Nach Aussagen von Sega Japan zielt der Saturn auch in die Multimedia-Welt <Netnews>. Er kommt Ende des Jahres für umgerechnet 450 Dollar auf den Markt <Netnews>.
Das waren die Fakten. Anscheinend hat Sega unter dem Druck der Nintendo-64-Bit-Ankündigung den Saturn noch etwas nachgebessert: Zwei identische CPUs sind ungewöhnlich, und auch der 64-Bit-Grafikchip sieht in einer Konsole etwas aufgesetzt aus. Auch die teure Zusammenarbeit mit Microsoft (immerhin fallen für jeden verkauften Saturn Lizenzgebühren an) dürfte teilweise ein PR-Schachzug sein: Wenn Big N mit den Grafik-Gurus von SGI protzt, zieht Sega den größten Sofwarehersteller aus dem Hut.
Ich persönlich halte das für eine Katastrophe. Microsofts Betriebssysteme sind veraltet (DOS) oder langsam (Windows, Windows NT), lassen aber auf alle Fälle nur einen Bruchteil der Systemleistung beim Nutzer ankommen. Termintreue ist den Mannen um Bill Gates ein Fremdwort, und viele großartige Versprechen werden auf dem langen Weg zur Veröffentlichung klammheimlich wieder eingesammelt. Microsofts "Null Versionen" (so eine wird auch im Saturn stecken) werden nur durch Up-Dates und Bug-Fixes erträglich – bei einer Konsole technisch kaum zu realisieren und dem Kunden zu vermitteln.
Und warum sollte MS beim Saturn alles besser machen als bisher? Vielleicht weil nur eine Hardware zu berücksichtigen ist und nicht abertausend Kombinationen von Motherboards, Festplatten und Grafikkarten. Es ist lobenswert, daß Sega ihrem neuen Kind ein "richtiges" Betriebssystem verpassen will, das mehr ist als eine Routinen-Sammlung zur Ansteuerung der Custom-Chips. Aber bei jedem Anschalten das Microsoft-Logo – würg!
Vor diesem Hintergrund gewinnt die Bemerkung aus MAN!AC 3/93, daß neben einem reinen CD-System noch ein Saturn mit zusätzlichem Modulport erscheinen wird an Bedeutung. Da können dann die Updates für das Saturn Operating System (SOS) reingesteckt werden. Die anderen legen die aktuelle Boot-CD ein...)
Der Zweikampf zwischen Nintendo und Sega wird interessant (ein leidenschaftlicher, wie sinnloser Streit: Was ist besser – zwei 32-Bit-CPUs oder eine 64-Bit-CPU?). Während der Marktführer ein CD-Laufwerk für das SNES ankündigte und dann doch wieder kippte, machte Sega weltweit Boden gut. Auch die Vorziehung des Release von "Project Reality" und die gleichzeitige Preissenkung zeigten, daß Nintendo etwas nervös ist.
Noch ein paar Anmerkungen zu Eurer "Most Wanted"-Liste: Wo war "Shining Force 2". Wenn Ihr schon auf "Phantasy Star IV" wartet, liegt das Climax-Sequel nicht weit. In den Netnews waren schon Infos zu "Phantasy Star IV" zu finden. Die Benutzeroberfläche...
(der Rest des Briefes verschwamm vor dem müden Auge des Redakteurs...)

Frank Plohmann, Dresden

Hallo, Mister Schlaumeier! Aber im Ernst: Gute Schreibe & gute Interpretationen. Auch Deine Layout-Anmerkungen sind super-praktisch, laufen aber dem Willen jedes aufrechten Art-Directors zuwider. Neben Infos wollen wir nämlich auch ein bißchen Optik 'rüberbringen. Ähnliches zum Comic: Der "dümpelt" auf exakt dem gleichen Niveau wie der Rest des Heftes – nimm die Handlungen der Protagonisten am Besten nicht zu ernst.

Splatter-Fan

Erstmal ein dickes Lob für Eure durchweg gelungene Zeitschrift. Als alter Splatter-Fan war ich vom "Robocop vs. Terminator"-Artikel besonders angetan. Leider ging aus dem Artikel nicht hervor, ob das Game auch für das Super Nintendo erscheint und wenn ja, ob in der beschriebenen Hardcore-Version. Nintendo hält sich bei extremer Gewaltdarstellung ja eher zurück.

Michael Freyer, Berlin

Die Super-Nintendo-Version ist in den USA bereits seit längerem erhältlich und identisch mit der Mega-Drive-Fassung. Obwohl Nintendo Richtlinien in Sachen Gewaltdarstellung hat, halten sich nicht alle Entwickler an das Anti-Blut-Dogma (im Fall von "Robocop vs. The Terminator" ist es Interplay). Wie das Mega-Drive-Modul wird das Spiel aber nicht in Deutschland erscheinen.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

Import-Freak

Heute muß ich Euch mal schreiben. Ich habe gerade die 3/94 am Kiosk erhascht (ist immer schnell weg!). Das Heft ist für einen Import-Freak wie mich eine wahre Fundgrube geworden! Tolle Berichte und News! Das Schönste an Euch: Die komplette VG-Urbesatzung ist am Start. Hallo Winnie, Martin, Heinrich und Andreas! Seitdem Ihr das Schiff VG verlassen habt, geht es mit der Zeitung nur noch abwärts.
Ich lese die EGM und den Die Hard Game Fan – Ihr seid eine gute Ergänzung, macht weiter so! Besonders Eure Oldie-Ecken sind sehr gut. Laßt sie nicht wieder aus der MAN!AC verschwinden.
Ich hoffe Ihr testet in Zukunft noch mehr Importe. Der deutsche Markt ist sowieso tot!

Ronny Beutin, Greifswald

Freut uns, daß Dir die MAN!AC als Wegweiser durch den Importdschungel dient. Trotzdem möchten wir mit der gebührenden Würde darauf hinweisen, daß MAN!AC ein "offizielles" Magazin ist, das seinen Testteil ausschließlich mit Neuerscheinungen in Deutschland ansässiger Hersteller und Vertriebe füllt. Nur bei Sega greifen wir ab und an daneben, da uns die Jungs um Sonic & Co. nicht einmal mehr eine "Release"-Liste zukommen lassen. Sobald sich dieser Zustand ändert, wandern auch die letzten Mega CDs in den Import-Teil.

Amiganer

Als erstes möchte ich Euch sagen, daß Eure Zeitschrift ganz o.k. ist – und das will etwas heißen, denn bei mir bekommt nicht jedes Magazin ein o.k., geschweige denn ein "Superhyperschwallsülzjubel". Ich finde keinesfalls, daß Ihr zu streng bewertet, Ihr habt eben den Maßstab anders gesetzt und den prozentualen Durchschnitt tiefer angelegt. Es wird wohl ein Wunschtraum bleiben, daß sich alle Spielemagazine auf ein einheitliches Wertungssystem einigen.
Ich besitze neben Mega Drive und Super Nintendo einen Amiga 1200 und beabsichtige, mir das CD-32-kompatible CD-ROM zuzulegen. Als alter "Amiganer" muß ich Euch sagen, daß Ihr das CD 32 unfair behandelt. Niemand erwartet von Euch, daß Ihr es in den Himmel lobt, wohl aber eine objektive Berichterstattung. Dem ist leider nicht so: Ihr habt bisher noch keinen CD 32-Test gebracht, obwohl es mittlerweile 30 Spiele gibt. Daß es sich dabei fast ausschließlich um geringfügig aufgemotzte Diskettenversionen handelt, heißt nicht, daß diese Spiele schlecht sind. Mit zirka 60 Mark sind sie deutlich günstiger als Module für Sega und Nintendo. Zeigt mir auf einer anderen Konsole einen Flipper wie "Pinball Dreams", ein Spiel in der Art von "Whales Voyage" oder ein Jump'n'Run wie "Arabian Nights", das unter 50 Mark kostet.
Euren Konsolenvergleich in der 2/94 kann ich auch nicht kommentarlos lassen. Ihr vergleicht Äpfel mit Birnen: Das CD 32 existiert hier und heute. Die neuen Japano-Konsolen sind noch Zukunftsmusik und kein Mensch weiß, wann sie fertiggestellt werden. Bis zur Deutschlandveröffentlichung wird das CD 32 bereits zwei Jahre auf dem Markt sein – in diesem Geschäft eine Ewigkeit.
Am meisten hat mich Eure März-Ausgabe auf die Palme gebracht: Im ganzen Heft wurde das CD 32 nicht einmal erwähnt. Ihr testet die Mega-Drive-Version von "Pirates Gold" und "Microcosm" und kündigt Umsetzungen für Super Nintendo bzw. 3DO und CD-I an. Daß die besten Versionen der beiden Spiele für das CD 32 existieren, verschweigt Ihr völlig.
Keine Lorbeeren verteilen, wo nichts zu verteilen ist. Aber meiner Meinung nach hat das CD 32 eine Chance, sich durchzusetzen. Es besteht jedoch die Gefahr, daß man es totredet oder -schweigt.

Helmut Sauter, Langenargen

Huch, wir haben sogar Amiga-Fans an Bord! Winnie und Ingo stimmen Dir zu, Martin hält jedoch dagegen und damit das CD 32 aus dem Testteil heraus. Betrachte diese MAN!AC als Dir gewidmet. Ab Seite .. findest Du alle CD-32-Spiele, getestet von einem Amiga-Kenner der ersten Stunde. Von Mann zu Mann: Das CD 32 wird sich dennoch nicht durchsetzen. So ist Andreas weinend aus dem Zimmer gestürzt, nachdem er die Umsetzung von "Pirates! Gold" gespielt hatte: Kein Scrolling und üble Steuerung!

Engineer

Da Ihr wißt, daß Ihr die Besten seid, komme ich gleich zu Sache. Ich bin seit Wochen Turbo-Duo-Besitzer. Bisher gehorchte mir jedes Action-Adventure, doch "Y's III" macht mir das Leben schwer. Wie komme ich an den **"Sacred Cup"**? Ich hänge im Canal-Dungeon fest und will wieder ein Mensch werden. Muß ich irgendwo ins Wasser hüpfen? Eine Wand einschlagen? Wenn ja, wo?
Noch eine andere Frage: Kann man "Martial Champions" auch mit dem Standard-Pad gut spielen? Ich hoffe, Ihr Halbgötter des Videospiels könnt mir helfen.

Markus Schmidt, Schweinfurt

Normalerweise beantworten wir keine Tip-Anfragen am Telefon oder auf der Mail-Seite. In Deinem exotischen Fall machen wir eine Ausnahme und stellen Dein Problem mit einem herzhaften "Keine Ahnung!" zur allgemeinen Diskussion. Kann jemand helfen?

Zum Kauf der Turbo Duo eine kollektive Gratulation von Martin, Andreas und Winnie – schnapp Dir die seltenen Import-CDs solange Du sie noch finden kannst. "Martial Champions" kannst Du genau wie "Street Fighter 2 Champion Edition" mit dem normalen Pad spielen. Allerdings empfehlen wir Dir das 6-Button-Joypad.



Joachim Hesse, Steeden

Der digitale Zeichentrick Insektors'

Die Trickfilme der Zukunft zeichnet der Computer: Mit der Fensehserie „Insektors" entführen uns französische Computergrafiker in ein Mikrouniversum, in dem sich die heldenhaften „Joyces" mit den düsteren Insekten-Kriegern der „Ughs" messen.

In Frankreich blüht seit den 60er Jahren eine reichhaltige Comic- und Animationsszene. Was hierzulande als Kinderkram abgetan wird, feiern unsere Nachbarn auf Festivals und Messen, die auch der französische Staatspräsident in seinem Terminkalender notiert. In Frankreich und im benachbarten Belgien wurden Asterix, Tim und Struppi, Corto Maltese, Gaston und John Difool geboren, haben sich gewaltige Verlage auf Comics für alle Altersklassen und spezielle Hochschulen auf die Ausbildung von Zeichnern spezialisiert. Mit der Ankunft der Grafikcomputer sattelten viele Kreative und Produktionsfirmen um, so daß die beeindruckendsten Computeranimationen Europas nun ebenfalls im französischsprachigen Raum entstehen. Auch die Fantome hat sich auf Computeranimationen im Bereich Werbung und Unterhaltung spezialisiert und arbeitet mit der 13teiligen Fernseherie „Insektors" an ihrem aufwendigsten Projekt. Neben traditionellen Animationswerkzeugen übernehmen Grafik-Workstations des Herstellers Silicon Graphics und 3D-Software von TDI und Softimage den Gros der Produktionsaufgaben – als Endprodukt bezaubert den Fernsehzuschauer eine hundertprozentige 3D-Animation.

Die Insektors tummeln sich in magischen Pflanzenschlössern und bedrohlichen Sumpflandschaften – von Hand skizziert, aber vom Computer in allen Farben und Schattierungen errechnet. Im Kampf der unbekümmerten Blumenwesen „Joyces" gegen die gemeinen „Ughs" werden aus Fröschen stählerne Kröten-Panzer, fliegen Libellen Sturzangriffe und werden mit Dauerfeuer aus der hydraulischen Blumen-Kanone in friedliche Kleinstlebewesen zurückverandelt. Die Guten sind niedliche Sympathieträger und gewitzte Ökohelden, die Bösewichte finstere Mutanten der Insektenwelt, angeführt von einer teuflischen Gottesanbeterin und einem größenwahnsinnigen Hirschkäfer.

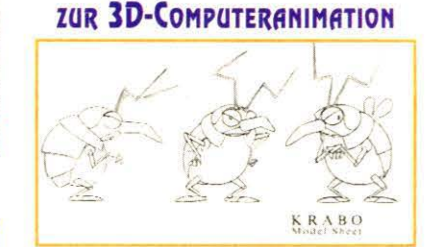
Nach den „Geometrischen Fabeln", die hierzulande in der „Sendung mit der Maus" und verschlüsselt auf Premiere ausgestrahlt werden, ist „Insektors" der zweite TV-Zyklus von Fantome. Ein Vorgeschmack lief innerhalb einer Imagina-Reportage Anfang April auf 3Sat.

Um die aufwendige Konstruktion der Figuren am Computer zu umgehen und schneller zu einem optimalen Ergebnis zu kommen, werden alle Helden und Bösewichte als Modelle gefertigt.

Mit einem speziellen 3D-Scanner, in dem ein Polhemus-Sensor integriert ist, werden die Figuren in den Computer eingelesen. Dabei werden nicht die eingezeichneten Linien abgetastet, sondern nur die Eckpunkte, die dann als Koordinaten gespeichert werden.


Alle Vehikel und Wesen des fantastischen Insektors-Universum entstanden am Computer.

Fantasy-Insekten:
Von der Skizze zur 3D-Computeranimation



Alle Charaktere und Hintergründe werden traditionell von Hand auf Papier skizziert. Der grimmig 'dreinblickende Käfer ist übrigens „Grabo", der Berater der bösen Insektenkönigin. Die folgende Bilderserie veranschaulicht, wie aus Bleistift-Skizzen bewegliche Computerlebewesen werden. Ähnlich und mit der gleichen Hard- und Software werden übrigens auch die meisten kommenden CD-Vorspänne oder gar ganze CD-Spiele entwickelt.



Auch die Räume werden nach ersten Skizzen am Computer entwickelt. Die Protagonisten werden in die Umgebung eingesetzt, sowie Ausgangspunkt, Intensität und Farbton aller Lichtquellen festgelegt. Auf unserem Bild wird der böse Insekten-Fürst von einer blauen und von einer rötlichen Lichtquelle angeleuchtet. Die beiden entsprechenden „Sonnen" im ersten Bild sind nur zur Veranschaulichung eingeblendet und in der Zeichentrickserie natürlich nicht mehr zu sehen.



Für die Animation wird ein primitives Skelett verwendet, mit dem sich die Figur ähnlich einer Marionette bewegen läßt.

Nachdem das 3D-Modell im Computer steht, wird die Figur eingefärbt, wobei die verwendete Farbpalette je nach Charakter unterschiedlich ist. Grabo bevorzugt selbstverständlich dunkle Farbtöne.



Da jedes Objekt als 3D-Modell angelegt ist, haben die Insektors-Regisseure totale Kontrolle über Kamerafahrten, Zooms und Beleuchtung.

LAST RESORT

500 Mark könnt Ihr maximal als Belohnung kassieren, wenn wir Euren Tip abdrucken! Schickt uns Eure selbst ausgetüftelten Tricks (bitte nicht abschreiben) zusammen mit Eurer Bankverbindung: Karten zeichnet Ihr bitte nur auf weißes, unliniertes Papier. Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH
Redaktion MAN!AC "Tips & Tricks"
Wallbergstraße 10, 86415 Mering

NBA JAM

MD SN

Zwölf geheime Spielfiguren haben die Designer dieses actionreichen Basketballspiels auf dem Modul versteckt: Um den Spieler Eurer Wahl zu steuern, gebt Ihr die untenstehenden Initialen ein. Zusammen mit der Eingabe des letzten Buchstabens drückt Ihr die daneben angegebenen Tasten gleichzeitig. Die Tricks funktionieren auf dem Super Nintendo, als auch auf dem Mega Drive.







US-Präsident Bill Clinton, Vizepräsident Al Gore und Designer Mark Turmell (Erfinder von "Smash TV").

Name	Initialen	Super Nintendo	Mega Drive
P. Funk	DIS	L, START, A	START, C
Warren Moon	UW	L, START, A	START, A
Al Gore	NET	L, R, A	START, B
Bill Clinton	ARK	L, START, X	START, A
Jamie Rivett	RJR	R, START, X	START, B
Sal Divitta	SAL	L, R, X	START, C
Mark Turmell	MJT	R, START, A	START, A
Eric Samulski	AIR	L, START, X	START, A
Scruff	ROD	R, START, X	START, B
Kabuki	QB	L, START, X	START, A
Chow Chow	CAR	L, R, X	START, C
Weasel	SAX	L, R, X	START, C

Castlevania

Die Belmonts gehen anscheinend in Rente, denn Eric Lecarde und John Morris sind die ersten tapferen Abenteurer, die auf dem Mega Drive gegen Graf Dracula und Konsorten antreten. In unserer Test-Session, in der wir dem schrecklichen Blutsauger den Garaus gemacht haben, haben wir uns alle Paßwörter aufgeschrieben...



Mega Turrican

Factor 5 aus Köln haben uns verraten, wie Ihr beim neusten Abenteuer des tapferen Superhelden Turrican die Level überspringt. Kommt Ihr nicht mehr weiter, drückt Ihr im Spiel Pause und dann ▶, ◀, ▼, ▶ und B. Sobald Ihr nochmal Start drückt, geht's im nächsten Abschnitt weiter.

▶ ◀ ▼ ▶ B

Sunset Riders

100 Continues winken, wenn Ihr im Optionmenü Sound "OE" anspielt, danach zurück ins Titelbild geht und Start drückt. Sucht Euch mit Button A eine Spielfigur – bevor sie lacht, drückt Ihr nach ▼ und A, B, C gleichzeitig!

NBA Jam

Sobald nach dem Start auf dem Bildschirm "Tonight's Match" erscheint, drückt Ihr dreizehnmal hintereinander A, B und C gleichzeitig. Danach haltet Ihr B und C gedrückt, bis das Spiel anfängt. Im "Juice Mode" läuft NBA Jam jetzt viel schneller ab.



Choplifter 3

Für alle Importfans, die sich den spannenden "Choplifter"-Nachfolger schon geschnappt haben, hat Kollege Winnie alle Paßwörter im "Normal"-Modus erspielt.

Mission 2	DSRTLLN
Mission 3	CDGGBVN
Mission 4	WKTDFFN

Wolfenstein 3D

Da die Umsetzung des berüchtigten Computerspiels mit allergrößter Wahrscheinlichkeit nicht in Deutschland veröffentlicht wird (schöne Grüße von der BPS), haben wir die Paßwörter der Importversion zusammengetragen.

TRSMCF	VHJPDH
VRJNCJ	RHJJKB
RRHCFJ	SHHFBT
SRKLKR	PLTLPT
PRPDMH	QHPPNL
MHTLQC	MRTLQN
NHKLPM	NRKLPM
KLTLTP	KVSQNV
LKSLSS	LNDFNU
HLSQSQ	HNTLPT
JLRQSQ	JNKLQN
DCKLRN	DNKLRM
FLNLSQ	FNKLSQ

FIFA Soccer

Wenn Euch die gegnerischen Mannschaften immer noch ausdribbeln und sie mit geschickten Kontern zum Erfolg kommen, könnt Ihr mit den Paßwörtern weiter ins Turnier vorstoßen.

Playoffs Deutschland	
Viertelfinale	Z1DWWKBJ
Halbfinale	Z1DWW3MT
Finale	Z1DWW7NN
Weltmeisterschaft	
Vorrunde 2	B3YWWDGM
Vorrunde 3	B3YWWK1Y
Achtelfinale	B3YWWR1W9
Viertelfinale	B3YWWZ10Y
Halbfinale	B3YWW311BS
Finale	B3YWW411MG

Microcosm

Levelanwahl und Unverwundbarkeit erreicht, wer bei der Flugsequenz vorm ersten Level wartet, bis das Schiff zerstört wird (Alarm ertönt). Jetzt die Pausetaste drücken, alle (!) Knöpfe gleichzeitig betätigen und das Steuerkreuz im Uhrzeigersinn bewegen.

Lost Vikings

Die Codes zur Super-Nintendo-Version haben wir in MAN!AC 12/93 abgedruckt, jetzt ist auch eine Umsetzung für das Mega Drive erhältlich. Klar, daß wir Euch auch hierfür alle Paßwörter verraten.

Level 1	GR97
Level 2	TLPT
Level 3	GRND
Level 4	LLMO
Level 5	FLOT
Level 6	TRSS
Level 7	PRHS
Level 8	CURN
Level 9	BBLS
Level 10	TR33
Level 11	VLLN
Level 12	QLKS
Level 13	PHRO
Level 14	C1RO
Level 15	SPKS
Level 16	JMNN
Level 17	SNDS
Level 18	TMPL
Level 19	TTRS
Level 20	JLLY
Level 21	PLNG
Level 22	BTRY
Level 23	JNKR
Level 24	RVTS
Level 25	CBLT
Level 26	HOPP
Level 27	SMRT
Level 28	V8TR
Level 29	NFL8
Level 30	WKYY
Level 31	CMBO
Level 32	8BLL
Level 33	TRDR
Level 34	FNTM
Level 35	WRLR
Level 36	PDDY
Level 37	TRPD
Level 38	TFFF
Level 39	FRGT
Level 40	4RN4
Level 41	MSTR

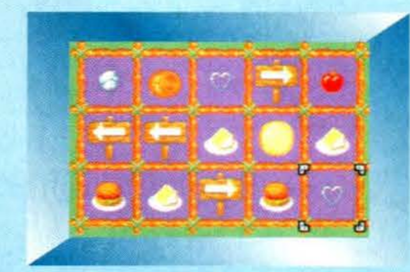
Ranger X

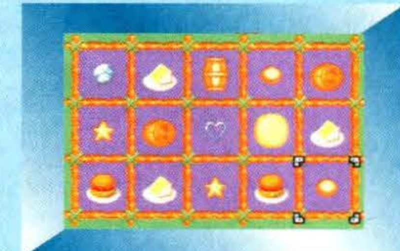
Wenn Ihr im Titelbild dieses Actionspiels dreimal hintereinander die Buttons A, B und C nacheinander drückt, könnt Ihr im Optionmenü zwei neue Schwierigkeitsstufen anwählen ("Easy" und "Heavy").

A, B, C, A, B, C, A, B, C

The Flintstones

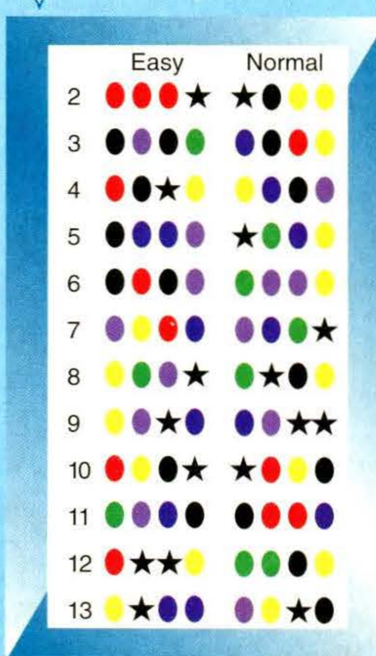
Alle Paßwörter zum Abenteuer der Zeichentrick-Familie wollen wir Euch noch nicht verraten. Aber mit Sicherheit bringen Euch auch die beiden unteren für die Welten 2 und 3 weiter.





Dr. Robotniks Mean Bean Machine

Zur Columns-Abart mit Dr. Robotnik in der Hauptrolle des Bösewichts haben wir alle Paßwörter ausgetüftelt.



Mortal Kombat

Wenn Ihr Euch eine Reihe versteckter Musikstücke anhören wollt, geht Ihr ins Optionsmenü und spielt die "Sound FX" der Reihe nach mit Knopf C kurz an. Könnt Ihr am Ende keinen Sound FX mehr anspielen, wählt Ihr den sechsten Track an und wartet, bis die Musikstücke erklingen.

Wiz 'n Liz

24 Codes könnt Ihr bekommen, wenn Ihr im höchsten Schwierigkeitsgrad spielt. Um Euch die Arbeit zu erleichtern, haben wir uns für Euch durch das ganze Spiel gekämpft...

2	CRGO	NKTJ
3	FRFS	CHQG
4	KGFD	HLLM
5	KSFR	HHLM
6	FSPQ	DQSR
7	TSGH	TRCQ
8	CNPQ	GTSS
9	KMPG	RFLJ
10	KHPQ	RTLN
11	KFPM	RDLK
12	FCPR	MGQC
13	BCGP	PDTK
14	BSHG	NGSM
15	SDPD	JNBT
16	DDDK	FTRN
17	GRRS	THNQ
18	MTGC	DSKK
19	HMQJ	SCPL
20	FPPP	LQQH
21	KPTP	LQLH
22	GPCB	NHNQ
23	TPKQ	LMBB
24	JPKG	DCLL

Battle Cars

In diesem Spiel haben die Designer einen geheimen Modus versteckt, bei dem Ihr das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive seht. Um den "Mystery Mode" einzuschalten, drückt Ihr im Titelbild oben, unten, die Buttons L, R und SELECT schnell nacheinander. Hat's geklappt, ertönt eine Explosion.

▲ ▼ L R SELECT

PLAYERS GUIDE

Young Merlin, das märchenhafte Action-Adventure aus dem Hause Virgin, stellt Euch gleich nach dem ersten Spielabschnitt auf eine harte Probe: Um weiterzukommen, müßt Ihr einen ausladenden Minenkomplex durchqueren. Um auch unter Tage durchzublicken, solltet Ihr auf Eure Expedition die MAN!AC mitnehmen. Denn auf der nächsten Doppelseite findet Ihr eine der größten Levelkarten, die in Deutschland jemals zusammen- leider nicht zu holen.

Was Ihr sonst noch benötigt, um in Merlins Welt zu überleben, erklären wir Euch in einer kompletten Schritt-für Schritt-Lösung. Die Minenkarte ertüftelte Ober-MAN!AC Winnie, beim Text half uns der Leser Andreas Gerhards, für die restlichen Karten bedanken wir uns bei den freundlichen Merlin-Spezialisten bei Virgin und Westwood.

Viel Spaß über und unter der Erde!

Euch den Weg zum zweiten Diamanten und zu einer leeren Flasche frei. Nachdem Ihr den Edelstein im Teich versenkt habt, erscheint ein Beutel mit Zauberpulver, mit dem Ihr die fleischfressenden Pflanzen betäubt. Pflückt die gelben Blumen an der Quelle. Die kleinen Büffelschweinchen verteidigen ein viertes Energieherz am unteren rechten Bildschirmrand. Nach links geht's zum ersten Endgegner, einem sitzenden Eber. Vernichtet ihn mit dem Zauberpulver und dem Stern.













Die Lampe benötigt Ihr als erstes. Sie steht vollkommen unbewacht unterhalb der Baumstammbrücke. Danach besiegt Ihr den Baumgeist (schützt Euch mit dem Wasser aus der Feenquelle) und erobert den gelben Diamanten, den Ihr an der Wunschquelle gegen einen Luftballon eintauscht. Mit ihm schwebt Ihr in der Mine in den Raum ganz oben rechts und schnappt Euch dort den roten Diamanten.

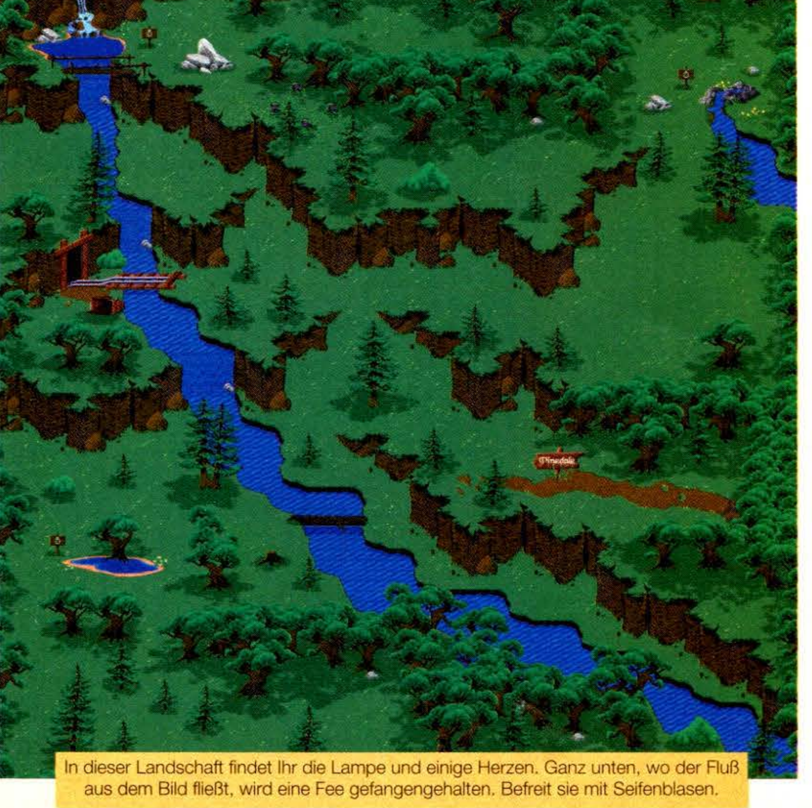


Die Minenzwerge vernichtet Ihr mit einer Kombination aus lähmendem Zauberstaub und Sternen-Magie. Nur wenn Ihr die Mine verlaßt, tauchen sie an den gleichen Stellen wie zuvor wieder auf. Am Dynamit-schmeißenden Quartett unterhalb der Eingangshalle kommt Ihr nur mit dem Unverwundbarkeitstrank vorbei.

montiert wurde. Die eingezeichnete Linie weist Euch den Ausgang ins Meerjungfrauenparadies. Davor solltet Ihr die Minen aber kräftig plündern und Euch mit einem zusätzlichen Energieherz und einer praktischen zweiten Wasserflasche ausrüsten. Mehr gibt's in der düsteren Unterwelt der **unfreundlichen Zwerge**

1.Akt: Im Reich des Riesenebers

Neben dem Diamanten zu Beginn schnappt sich Merlin alle Edelsteine und versenkt sie im Austausch gegen Extras im Regenbogensee. Habt Ihr den gelben Stern, marschiert Ihr zum Baumgeist oberhalb der fleischfressenden Pflanzen – nach einigen Sternen-Treffern gibt er



In dieser Landschaft findet Ihr die Lampe und einige Herzen. Ganz unten, wo der Fluß aus dem Bild fließt, wird eine Fee gefangengehalten. Befreit sie mit Seifenblasen.

2.Akt: In der Miene & drumherum

Habt Ihr die Lampe, überquert Ihr den Baumstamm. Jenseits des Feensees nervt Euch ein weiterer Baumgeist. Überwindet ihn und der dritte Diamant ist Euer. Tauscht den Diamanten an gewohnter Stelle gegen eine blaue Kugel, mit der Ihr Euch zu einem Luftballon aufblasen könnt. In der Mine haltet Ihr Euch rechts, geht nach oben und schwebt die zerbrochene Leiter herauf: Ihr habt den vierten Diamanten! Betretet hier den Danger-Stollen und laßt Euch zu einem weiteren Herz und einer zweiten Flasche transportieren. Um beide zu erreichen, müßt Ihr einen Geheimgang durchqueren. Auch das Herz liegt hinter einer schwarzen Wand. Verlaßt die Mine und löst den Diamanten gegen den Seifenblasen-Stab ein. Dieser verscheucht die kleinen Gesellen hinter dem Baum und gibt Euch den Weg zur gefangenen Fee frei.

3.Akt: Der Zauberer und sein Fisch

Spaziert durch den Wald nach Pinedale und stibitzt dem Farmer seinen Schraubenschlüssel. Überquert die Brücke: Der Zauberer vermißt seinen Hausschlüssel, den Ihr unten rechts im Labyrinth findet. Im Zentrum des Irrgartens pflückt Ihr die rote Blume in der Nähe des Brunnen. Ein wenig unterhalb seht Ihr die dritte Flasche, die Ihr durch einen Geheimgang in der Hecke erreicht. Ganz oben rechts steckt, ebenfalls nur über einen Gang durch die Hecke zu errei-



chen, das siebte Lebensherz. Gebt dem Zauberer seinen Schlüssel und er beschenkt Euch mit einem Goldfisch-Glas. Entfernt mit dem Schraubenschlüssel das Wagenrad am Mineneingang und folgt unserer Karte bis zur zweiten Lore links oben. Befestigt das Rad und fahrt auf dem eingezeichneten Kurs, bis Ihr die Mauer zur Unterwasserwelt durchbrecht. Wandert nach oben, dann nach links bis zum Lichtschein. Mit dem Ballon könnt Ihr hinausschweben. Damit Ihr bis dahin durchhaltet, besucht Ihr die Meerjungfrauen in ihren Höhlen. Nehmt den fünften Diamanten und kehrt ins Wasser zurück. Obwohl es möglich ist, den Fisch und weitere Herzen zu bergen, solltet Ihr davor den Diamanten gegen eine Taucherglocke eintauschen. Für den Fisch erhaltet Ihr vom Zauberer eine Sprungfeder. Füllt die drei Flaschen mit unterschiedlichen Flüssigkeiten, begebt Euch zurück an den Punkt, wo Ihr den blauen Diamant gefunden habt, und springt am unteren linken Rand auf den Vorsprung.

4.Akt: Das Schloßpuzzle

Sammelt den Locator ein (funktioniert nur im Schloß) und betretet den Eingang. Die Drachentore öffnet Ihr, indem Ihr die Flüssigkeiten in den Flaschen in die entsprechenden Behälter füllt. Dahinter erwarten Euch mehrere Räume, in denen Ihr die Statuen auf graue Felder verschiebt, um weiterzukommen. Habt Ihr das letzte Schiebepuzzle gelöst, winkt der sechste Diamant.
Mit Zauberpulver und Unverwundbarkeitstrank besiegt Ihr das Schleimmonster, das nur verwundbar ist, wenn es sich geteilt hat. Holt den silbernen Kerkerschlüssel aus dem darüberliegenden Bild. Tauscht den grünen Diamanten gegen einen Spiegel ein, mit dem Ihr ein kurzzeitiges Duplikat von Euch erstellen könnt. Auf diese Art und Weise überlistet Ihr den Ritter im Schloß und befreit mit dem Schlüssel den angeketteten Gefangenen.

5. Akt: Zurück in die Mine

Springt ins Loch und findet Euren Weg über den Abgrund, der sich an der linken Seite auftut, und Ihr werdet einen Lehmklumpen finden. Legt ihn auf das Förderband – ein weiterer Diamant ist Euer. Nehmt ihn mit und vernichtet den Riesen mit Hilfe des Spiegels – Ihr müßt dreimal die fliegenden Augen zerstören.

6.Akt: Die andere Dimension

Für den Diamanten erhaltet Ihr eine Flammenwaffe und einen Regenbogendiamanten, mit dem Ihr das Tor des Zauberers öffnet. Betretet die Höhle und schnappt Euch ein weiteres Herz. Jetzt geht Ihr in die erste erreichbare unterirdische Höhle, dann die zweite oberirdische, und Ihr findet das erste Herz. Verlaßt die Dimension und geht zum Baumstumpf mit dem Herzabdruck. Legt das Herz ab und pflanzt die gelbe Blume. Als Belohnung erhaltet Ihr eine Stern-Waffe.

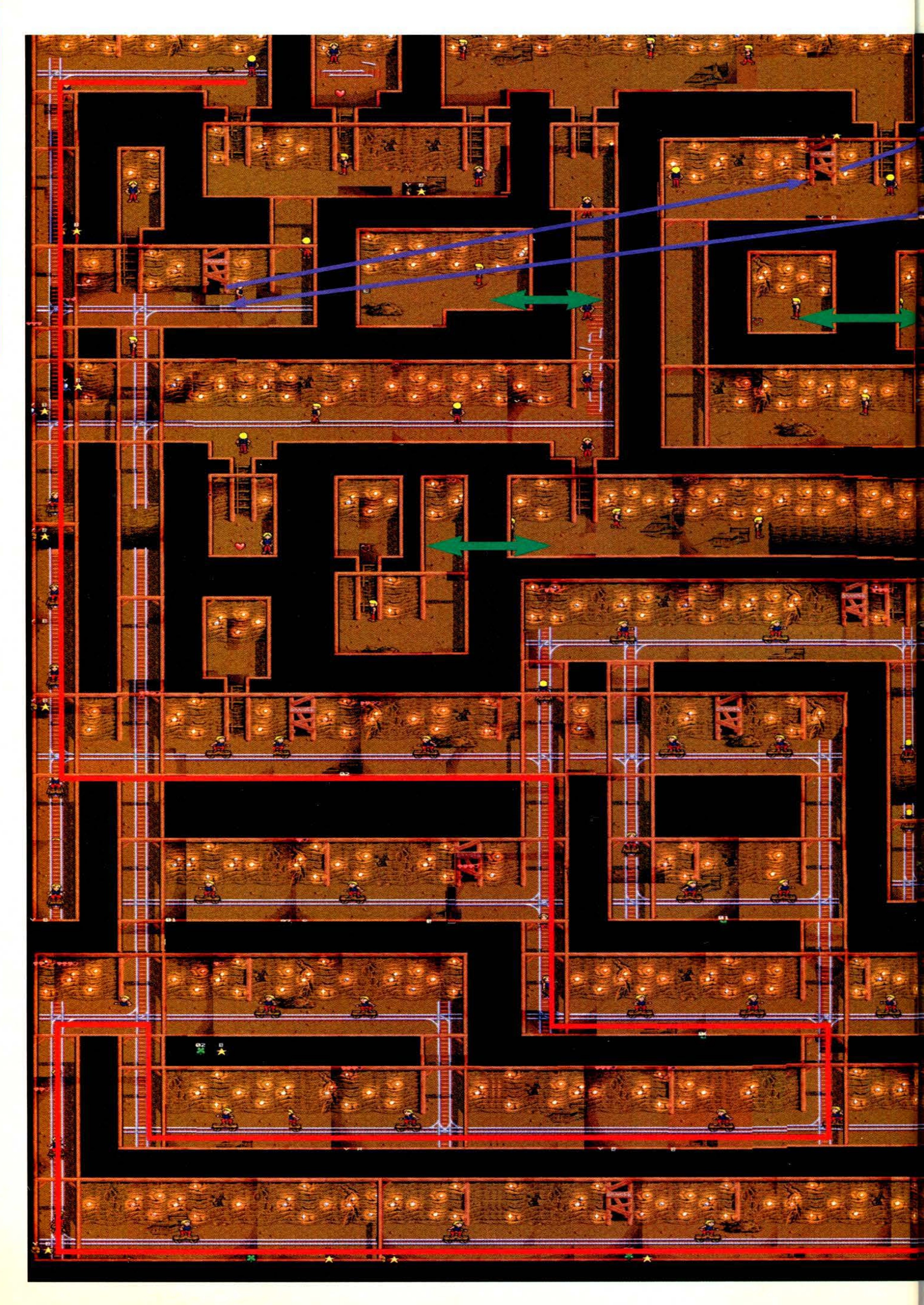
7.Akt: Herzen und Blumen

Bewegt Euch oberirdisch über die Teleporterpflanzen, bis Ihr drei Pilze seht, die das zweite Herz bewachen. Beseitigt die Pilze mit Eurer Flammenwaffe. Legt auch das zweite Herz am Baumstumpf ab und pflanzt die rote Blume. Dafür erhaltet Ihr einen Kamm. Zurück in der Blumendimension laßt Ihr die kleinen Wesen durch Einsatz Eures Kamms erstarren. Schnappt Euch schnell das dritte Herz, legt es am Baumstumpf ab, pflanzt die weiße Blume und nehmt die Gefrier-Waffe.
Begebt Euch unterirdisch zu den roten Ameisen, betretet die mittlere Höhle, um oberirdisch zu einem Ort zu gelangen, wo Euch drei Pilze den Weg versperren. Mit der Gefrierwaffe sind sie leicht zu bewältigen, und Ihr sackt eine weitere Blume ein. Lauft unterirdisch zu den Ameisen und wartet am Kokon auf das Eintreffen der Riesenspinne. Benutzt Eure Einfrierwaffe und beschießt das gefrorene Kokon mit dem silbernen Stern bis es zusammen mit der Spinne verschwindet. Das gefundene vierte Herz legt Ihr am Baumstumpf ab, pflanzt die gefundene Blume und erhaltet dafür eine Sanduhr. Nun dürft Ihr die Gitter öffnen, indem Ihr Euch auf den Kontaktpunkt stellt. Aktiviert die Sanduhr und sucht das fünfte Herz und die füfte Blume. Am Baumstumpf erhaltet Ihr die Blitzwaffe.

8. Akt: Die Endkämpfe

Nehmt die Blitzwaffe und durchquert das zweite Gittertor. Durch eine Höhle erreicht Ihr einen neuen oberirdischen Abschnitt, wo Euch ein flammenspeiender Drache erwartet. Produziert mit dem Spiegel ein Duplikat von Euch, haltet mit der Sanduhr die Zeit an, geht schnell auf die andere Seite des Drachens und aktiviert die Blitzwaffe. Wiederholt die Attacke so oft, bis der Drache explodiert und einen Kasten hinterläßt, durch den Ihr weiterkommt. Hier müßt Ihr mit der Drasine vier Tore erreichen, die durch rote Kugeln zuerst noch geschützt sind. Mit der Blitzwaffe könnt Ihr das Tor links unten öffnen. Hinter der Tür erwartet Euch der altbekannte Spinnen-Endgegner. Besiegt ihn und der erste Gefangene ist frei!
Nun zur Tür auf der rechten unteren Seite. Es besteht die Möglichkeit, auf dem rechten Schienenstrang durch die schwarze Wand zu fahren. Die Tür öffnet Ihr mit der Einfrierwaffe. Das sitzende Schwein leistet gegen Eure Zauberpulver-Stern-Doppelattacke kaum Widerstand – die kleine Fee ist befreit!
Nun ist eine weitere Kugel verschwunden, was Euch den Zugang zur linken oberen Tür ermöglicht. Der Seifenblasenstab dient Euch als Türschlüssel. Mit Zauberpulver und Stern befreit Ihr den Zauberer aus den Klauen des Blobs.
Die letzte Tür erreicht Ihr durch eine Fahrt nach rechts und wird mit der Lampe geöffnet. Der letzte Kampf gegen einen Riesen mit drei fliegenden Augen steht bevor. Setzt den magischen Spiegel ein, schießt die fliegenden Augen und die folgenden schwarzen Bombenmutationen ab. Wenn das Licht erlischt, aktiviert Ihr die Flammenwaffe. Nun müßt Ihr mitansehen, wie der Riese sich in einen Flugdrachen verwandelt und die Frau Eurer Träume in eine blauschimmernde Kugel verzaubert. Wenn Ihr diese mit dem Stern anschießt, erscheint Euer Mädel wieder und reicht Euch ein Amulett. Mit dieser verkappten Energiewaffe schlagt Ihr den letzten Obermotz.

Laßt Euch vom Abspann nicht schockieren – zumindest läßt Euch die Schlußsequenz die Hoffnung auf einen zweiten Teil zum fantastischen "Young Merlin" – wahrscheinlich noch in diesem Jahr.



Die Mammutkarte des Minenkomplexes. In Rot seht Ihr die kürzeste Gleisstrecke ins Reich der Meerjungfrauen. In Grün sind die Geheimgänge eingezeichnet – der Abstecher in die drei verborgenen Räume lohnt für jeden Extrajäger. An den lila Pfeilen erkennt Ihr den Verlauf der Teleporter – doch Vorsicht: Wo "Danger" 'draufsteht, verbirgt sich oft der Tod... Ihr könnt niemals erahnen, welche Tür sicher ist und hinter welcher sich inzwischen gefräßige Ungetüme eingenistet haben.





NEXT TIME 6 94

MAN!AC NO. 6 ERSCHEINT AM 11.5.94

European Computer Trade Show

Halbjährlich trifft sich die Spiele-Industrie in London: Die ECTS ist ein Aufmarsch aller europäischen Entwickler und Hersteller, sowie eine Präsentation der Neuheiten und Großprojekte des Jahres. Zwei MAN!ACS sammelten für Euch Software und Facts.

The Race is on

Die französischen Entwickler Cryo basteln am CD-Cyber-Rennspiel "Mega Race" - für Mega-CD, 3DO und CD-32. Darüberhinaus erwarten wir weitere 3D-Highlights auf CD: Den "Thunderhawk"-Nachfolger "Soulstar", "Rebel Assault" und "Super Wing Commander" für das 3DO.

Mega-Probotector

Konami schickt seine besten Action-Sprites ins Mega-Drive-Land: In Kürze feiert "Probotector" seine Sega-Premiere. MAN!AC zeigt erste Bilder und spricht mit den japanischen Entwicklern. Kommt vielleicht auch eine Super-NES-Fortsetzung?

Super Nintendo Total

Ein Sonderteil, den sich kein Nintendo-Besitzer entgehen lassen darf: Alle erhältlichen Super-Nintendo-Spiele mit Kritik und Facts. Zum Stöbern und Nachschlagen.

BIG MOUTH

Virgin hat in den USA die Abteilung "Sound & Vision" ins Leben gerufen, die sich exklusiv um CD-ROM-Titel jenseits der Videospielthematik kümmert — THQ sicherte sich die Lizenzen zum Kult-Anime "Akira" und der drögen Spielberg-TV-Serie "Seaquest". Deadline für die Umsetzungen: Weihnachten 94 — Capcoms "Mega Man" wird demnächst als Star einer Comic-Serie im US-Fernsehen auftreten — LucasArts könnte noch dieses Jahr 16-MBit-starke Umsetzungen der "Indiana Jones"-Trilogie veröffentlichen — Sega goes Soccer: Zur Fußball-WM in den USA bringt Sega eine neue Simulation für das Mega Drive.






Virgin
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(DEUTSCHLAND) GMBH
BORSELSTRASSE 16 B
22765 HAMBURG